

打ちこんで楽しむプログラムゲーム満載誌

プログラム ポシエツト

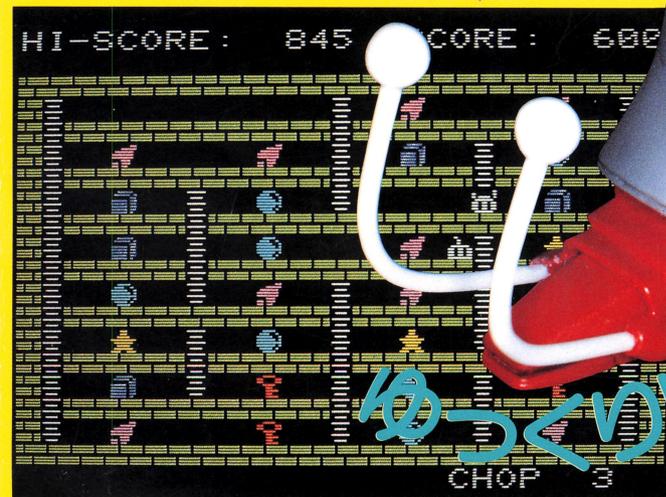
Technopolis
Mook
NO.9

PC-88/FM-7のX1化大作戦

PC-8801とFM-7で楽しむ
X1風キャラクタ・ゲーム集&
プログラミング・テクニック

大PF-X特集

●定価
330円
徳間書店



キミのパソコン、
応援してます!

- PC-8801系……………7本
- PC-8001mkII系……………1本
- PC-6001/6601系……………5本
- MSX系……………11本
- X1系……………6本
- FM-7系……………10本
- MZ-700系……………8本
- MZ-1500(専用)……………2本
- MZ-2000系……………1本
- MS系……………1本
- PASOPIA7……………1本
- JR-200……………1本
- ファミリーベーシック系……………1本
- PB-100系……………5本
- PC-1251系……………1本
- PC-1350……………1本
- PC-1500系……………1本

このチャンス! のがす手はないぞ!

880

PC-8801mkII FR



初めての人から本格的な活用をめざす人まで誰もが満足できるラインアップ。パフォーマンスを追求した高性能パソコン

FAIR

8801/II FR B コース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD852 …… ¥ 99,800

定価合計 ¥277,800 → 現金特価			
¥ 5,800 × 48回	⊕なし	⊖なし	
¥ 7,300 × 36回	⊕なし	⊖なし	
¥ 10,700 × 24回	⊕なし	⊖なし	

8801/II FR30 C コース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD852 …… ¥ 99,800
PC-PR406(24プリンター) …… ¥ 99,800

定価合計 ¥377,600 → ¥299,000			
¥ 7,800 × 36回	⊕15000	⊖なし	
¥ 14,600 × 24回	⊕なし	⊖なし	
¥ 18,900 × 18回	⊕なし	⊖なし	

8801/II FR D コース

PC-8801/II FR10 …… ¥ 99,800

定価合計 ¥99,800 → 現金特価			
¥ 3,300 × 30回	⊕なし	⊖なし	
¥ 4,000 × 24回	⊕なし	⊖なし	
¥ 7,500 × 12回	⊕なし	⊖なし	

8801/II FR A コース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000

定価合計 ¥178,000 → 現金特価			
¥ 5,000 × 36回	⊕なし	⊖なし	
¥ 7,100 × 24回	⊕なし	⊖なし	
¥ 13,400 × 12回	⊕なし	⊖なし	

8801/II FR G コース

TVもよく映るよばりコース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-TV452 …… ¥129,800

新製品 TV452:0.39 15インチカラーディスプレイ

定価合計 ¥307,800 → 現金特価			
¥ 8,300 × 36回	⊕なし	⊖なし	
¥ 11,800 × 24回	⊕なし	⊖なし	
¥ 15,300 × 18回	⊕なし	⊖なし	

8801/II FR E コース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
CU-14A2[Sharp] …… ¥ 99,800

定価合計 ¥277,800 → ¥212,000			
¥ 7,200 × 36回	⊕なし	⊖なし	
¥ 10,300 × 24回	⊕なし	⊖なし	
¥ 19,400 × 12回	⊕なし	⊖なし	

PC-8801mkII MR

8801/II MR A コース

PC-8801/II MR …… ¥238,000
PC-KD852 …… ¥ 99,800

定価合計 ¥337,800 → 現金特価			
¥ 7,200 × 48回	⊕なし	⊖なし	
¥ 9,000 × 36回	⊕なし	⊖なし	
¥ 13,000 × 24回	⊕なし	⊖なし	

群を抜く記憶容量、充実の日本語機能、パーソナル領域のあらゆるニーズを満たす高性能パソコン

PC9801・PC8801シリーズ 周辺機器							
メーカー名	型番	標準価格	現金特価	24回均等払い	36回均等払い		
NEC	PC-PR201T	¥170,000	¥139,000	¥ 6,630	¥4,646	24ピン15インチプリンター	
NEC	PC-PR201H	¥288,000	¥236,000	¥11,310	¥7,926	24ピン15インチプリンター	
NEC	PC-PR201F	¥188,000	¥151,000	¥ 7,300	¥5,200	24ピン等2水準漢字ROM装備、15インチプリンター	
NEC	PC-PR201HC	¥308,000	¥252,000	¥12,090	¥8,473	24ピンカラープリンター	
NEC	PC-PR101L	¥170,000	¥136,000	¥ 6,630	¥4,646	24ピン10インチプリンター	
NEC	PC-PR101F	¥158,000	¥128,000	¥ 6,200	¥4,300	24ピン等2水準漢字ROM装備、10インチプリンター	
NEC	PC-PR406	¥ 99,800	¥ 80,000	¥ 3,900	—	24ピン10インチプリンター	
EPSON	VP80K+PCROM	¥163,900	¥135,000	¥ 6,581	¥4,612	24ピン10インチプリンター	
EPSON	VP130K+PCROM	¥190,000	¥156,000	¥ 7,605	¥5,330	24ピン15インチプリンター	
EPSON	AP-80K+ROM	¥ 80,300	¥ 61,300	¥ 3,100	—	7色カラー24ピン漢字プリンター方式熱転写プリンター	
ブラザー	M1024II+ケーブル	¥107,200	¥ 82,800	¥ 4,037	—	24ピン10インチプリンター	
河内北原電機	NP510	¥175,000	¥140,000	—	—	24ピンカラー等2水準漢字ROM付、ケーブル付	
セイコー社	SL-80MK+ケーブル	¥125,500	¥ 97,800	¥ 4,800	¥3,342	10インチインパクト24ピン漢字プリンター	

- 24時間サポート体制 いつでもどこでも24時間受付中
- 高額下取制度 買替は絶対にお得!下取りは今すぐここで、
- 支払はゆっくり後払い 商品到着翌月からのお支払い
- ヤングクレジット 18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい

- 土、日曜配達OK 都合の良い日に確実にお手元へ不在の方も便利
- 低金利クレジット 月々3,000円からの低金利クレジット
- 全商品完全保険付 製品にはすべて一年間の保険が付いています
- キャンパスクレジット 18歳以上の学生の方は親類として保証人様には連絡して下さい

24時間 電話受付中

東京 03 - 987 - 7771 長野 0262-84-7771
大阪 06 - 264 - 7771 福岡 092-672-7771
札幌 011-727-7771 仙台 0222-27-7131
広島 082-261-7771 問い合わせ 03-987-7795



ポシエツト ギャラリー

うさぎと競争して勝ったカメよりも堅
実な歩み、お嬢さまと結婚して長者に
なったタニシなみのスタイル、その両
方を兼ね備えたカタツムリの未来は明
るい！ デンデンムシムシに楽しい！

ゆっくり気分でじっくり味わう、究極のプログラム・メニュー！

1 は短いリストで楽しい1画
面プログラムのマークです。

わ は不思議な楽しさのわびさ
びプログラムのマークです。

●PC-88とFM-7の愉快システム

PC-88とFM-7がX1 みたいになっ
ちゃう、愉快なシステム・PF-X。優
秀な実例プログラムを発表してその威
力を見せるときがきた。移植の秘訣な
んかも伝授しているので、このさいみ
んなでPF-Xしてみよう！

大PF-X 特集

FOR PC-8801系
FOR FM-7系
ゲスト・FOR X1系

FOR PC-8801系
FOR FM-7系
FOR X1系



1 キヤタイス

1 PF-Xを象徴する3機種同時プログラム。
イモ虫のキャラが左右にはったり、糸を
伸ばして上に昇ったりする姿がかわいいのだ。

舌がグネグネと
伸びてかわいい！

1 1つあるイモ虫
のゲーム、X1で
評判になったゲームを
PF-X上で移植。おっ
メ！のうらたっ！

X1伝説の
名作を
PF-Xで
移植

FOR FM-7系



1 Pazzar

1 パズルという見
えられぬ、なんだか
よいかゲーム、なんだか
ためめの画面なのだ。
勝つための画面なのだ。

FOR PC-8801系

1 背景が異様にかっこ
よく流れていく1画面
シューティング。ただ
見ているだけで楽しい。



1 鑑賞用シュー
ティングゲーム

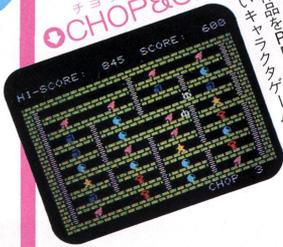
スーパー
1 MARUO
1 マリオのよ
うなマルオ。スーパー
マリオのように小さい
画面の中を冒険します。



スーパー
1 WEAPON
1 キャラクタは小さい、でも、だからこそゲームの世界について入りこんでしまう。



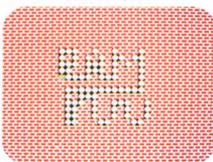
1 チョップアポドチップ
1 CHOP&CHIP



1 MSXのTEJURO
作品をPF-X移植。楽し
いキャラクターゲームです。

1 ペガサス

1 あいすくりーむ



1 結局ハズ
ルゲームな
んだけどおもしろいな
アイスクリームゲーム
です。

1 スフィア
1 SPHERE



1 OLMへの移植。3個の
ブロックを並べると、その
ブロックを並べると、その
ブロックを並べると、その

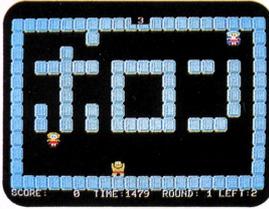
1 レインボー
アップル

1 虹色に変
が替わって、ほ
わが鬱陶しいア
クションゲーム



FOR FM-7系

ポロン



カラーウォールズ
Color Walls



ブロックの色が都合よく変わるのを根拠よく待ちながら迷路を進め!

職の国に入りこんだポロン。自分ぞくりのミラリアンをやっつけて脱出しようとするのですが、

キーズ
Keys

プログラミング式のパズル。コマンドキーを入力してあとはじっと待つだけ!

FOR PC-8001mkII系

ひさびさの遊べるシューティングゲーム。8方向に移動する自機を操作して突き進め!

ストレンジワールド
STRANGE WORLD



FOR PC-6001/6601系

「さ」をさがそう

おは、??と?



「さ」のなかから痛くなるパズルです。

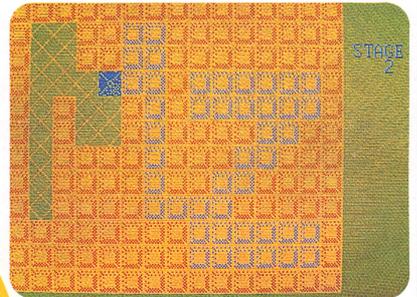
おなじみはちゃん重量上げ。要するに例のハイパーオリビック式のスポーツゲームです。



おぼるちゃんリフティング

フロッサー
CROSSER
マークツ
mkII

ちょっとメカッぱい感じのひと筆書きパズル。もともとMZ-2000のゲームをばるちゃんの作者が移植してくれた。



おっ、パンプの表紙。うーむ、ただそれだけ。好きな人だけ打ちこんで暗い喜びにひたってください。

ポツです!

ペンペン迷図
PENPEN



色変わりがきれいなパズルゲーム。えっとあのコマは今度はあの色に変わるの……。

86No.9用表紙
86 No.9



FOR MSX系

トワインデー
TWIN-D



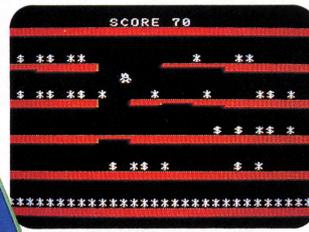
ホワイトとイエローのスターツッブをあやつって、サクサクサクッと敵のあいだをすりぬけていくのだ。

キャピキャピ♡ゲゲツ!



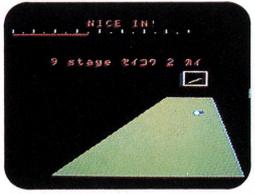
少女ゆきのふくわらい

ジャンパー
JUMPER



赤い壁からボンボンとジャンプ。イガイガにぶつからないようにお金を集めよう!

パッティングゲーム



スルスルスンでナイスイン! パソコンでゴルフのバットが楽しめる。X1からの忠実移植版なのだ。

スプリング
SPRING



左右のバネを利用してリングを取って、いくリアルタイム。もちろんバクダンにもちろんバクダンにぶつかるどカン!

ランナー
RUNNER



ロードランナーではない。左から右へひたすら走るランナーの姿は時に痛ましき時に素敵。なせか地雷原のなかを走り続けるランナーの運命は?

鎮でつながった玉を移動させて2つとも出口に持っていく。新鮮タイプのパズル。

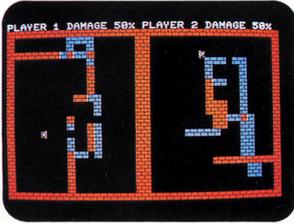


キャッチンパズル

FOR
X1系

① 2台の自動車は異質の世界で離れ離れ。でもなぜか壁だけはツーカーで戦うカーバトルなのだった。

ツーカーコース
TWO CARS



モグラタタキV2

① モグラタタキというても動きが違う。さらに快感を増した新モグタタ。

あるいはキャラクタとその動きのための習作

① はるよちゃんっ! と呼べば、ちぜらんちゃんっ! と呼んでくれたのは遠い日か。キャラのかわいい秀逸プログラム。

はるよちゃんっ!



① 名前のとおりキャラクタでキャラクタを出す遊び。それだけかというところだけなの。

① とにかくこれは遊んでもらうしか遊ばない。本格シミュレーションゲーム。

オブストラクト



キャラクタでキャラクタを!

FOR
MZ-700/1500系

マジック トモキヨ
MAGIC OF TOMOKYON

AGAIN MZ-700

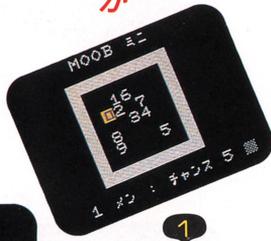
ポシェットの愛読者ならこの7本のうち、6本はもう知っているだろう。グラム使いの竹内真くんがポシェットに再現した名作の数々をなんとすべて1画面プログラムで表現してくれた。どれも原作の味わいを忠実に表現している。タイトルを見ずにとれかどの移植か辛みならあてられるか?

ひさしづらにMZ-700が輝いた! 楽しい魔法、7本のミニプログラム!

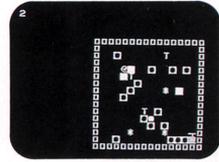
VS. PAINTER ミニ



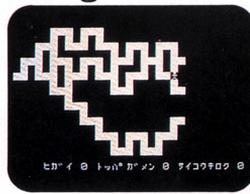
MOOB ミニ



A WATER PIPE ミニ



FORWARD! ミニ



STAR DUST ミニ



ONE-TWO-STEP ミニ



SPHERE ミニ

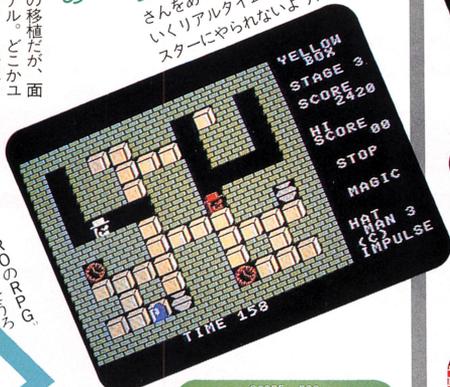


イエローボックス

① 白と赤の帽子おしさんをあやつって黄色い箱を取っていくリアルタイムパズル。青のモンスターにやられないよう気をつけて。

すずいあ

① FM7からの移植だが、画面はすべてオリジナル。どこもエモラスな味わいがまた新鮮。



エンディング



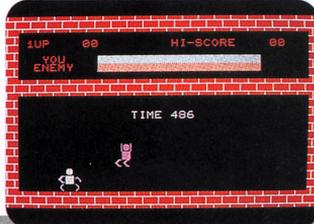
① タイトルの由来はアニメのエンディングに似てるから!

ランダムカード



① トランプゲームをパソコで再現。一部ではやっているようですね。

The Tower of Kung-Fu



① カンフーの塔に入ればご飯食べるときもカンフーで食べないと怒られる。トイレも洗顔もみんなカンフーでやんなくちゃ。

フェアリーストーリー

天才 TEIJIRO の RPG!

キャッチ

① 今日は天気が悪くて「わびさび」の雨がふるようだ。つい帽子で受けているとさつとわびさびの世界へ。

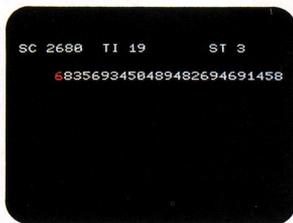


FOR **MZ-2000系**



○MZ-2000のクラ
フィックを使った極楽栄雄特
のリアルタイムパズルゲーム。

FOR **JR-200**



ナンバーズ
○NUMBERS

エスカルゴ
蝸牛はマウスに勝てるか!



表紙の蝸牛状の機器・エスカルゴはマウスの1/10の入力速度で市販不可能。だがぼくたちはエスカルゴがんばれと叫びたい。がんばれ！エスカルゴ！がんばれ！エスカルゴ！

○まるで知能テストみたいいな数字のパズルゲーム。すばやく計算しながらキーを押して、数字を右に移動させていく。頭のリアルタイム暗算アクション！



FOR **M5系**

臆病者！
M5のスコサを
しかと見よ！

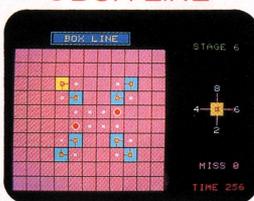
レクリアント
○RECREANT



○Knt. 作といえは愛読者兼M5ユーザーならピンとくる。見たとんM5のすこさがかわがらぬからM5はやめられない。

FOR **PASOPIA7**

ボックスライン
○BOX LINE



○おなじみおなじみおなじみの時高傑作との呼び声高い新作パズル

FOR **ファミリーコンピュータ系**



アイスランド
○ICE LAND

○なんとBGグラフィックデータを多面パズルのデータに使う新方式を採用。ファミコンでもエスカルゴで充実したパズルゲームができてしまうのだ。

FOR **PB-100系**

○持ち運び可能な釣り堀、といった感じ。Pの機能をつぶりに

フィッシング
○Fishing



リッチマン
○RICH MAN

○リッチマンになりたい。リッチマンになれればいいな。リッチマンになるには……お金を探そう。

ストップナンバー
○STOP NUMBER



○PC-88他一時人気の出たわびさびリアルタイムゲームをPB1に移植！

○反転



○敵から逃げまわりながら画面を真っ黒に反転させるアクション付きのパズルゲームだ！

○一定範囲の壁と空間を入れ替えてダイヤを取っていく宝探し+パズルゲーム。

リバースランナー
○REVERSE RUNNER



FOR **PC-1251系**

メイズハウス
○MAZE HOUSE

○いつのまにか、変な家のなかに閉じこめられた。時限爆弾の恐怖におびえながら、迷路のような屋敷をさまよっていく。出口はどこだ!! 狭い液晶画面のドットをうまく使ったアドベンチャーゲーム。



FOR **PC-1350**

パタンコ
○Pattanco-1350

○MZ-700のパズルを作った本人がPC-1350に移植。おおっ、どういわけかオリジナルよりも画面がきれいになったような気がするよ！



FOR **PC-1500系**

サウンドメーカーII
○Sound Maker II



○1500の堀川と異名を取った作者の実用プログラム、メロディーを奏で、楽譜をプリントしてくれるのだ。

大PF-X特集

『気分で移植スペシャル』のノリで

でぶ大先生直伝・PF-X線上の

移植
テクニック

とにかくおもしろいサンプル・プログラム

『キャティス』 FOR PC-8801シリーズ,
FM-7/77シリーズ, X1シリーズ『CATERPI』 FOR PC-8801mkII~Rシリーズ,
FM-7/77シリーズDirected by Debu-Dai-Sensei
Written BY St. Be free
Programmed by Kazuhiko Ochiai, Y.S.H.,
St. Be free & Pampuu

注意

『キャティス』、『CATERPI』はPF-X上のプログラムです。必ず、13ページの両機種用PF-Xを入力、実行後、NEWしてそれぞれのプログラムを入力、実行してください。またPC-8801mkII~Rシリーズの、N88V2モードで実行する場合は、PF-Xを走らせるまえにNEW CMD を実行してください。(レファレンス・マニュアル参照)

ここは新橋、テクポリ編集部兼プログラムポシェット編集部。だからというわけでもないが1階のトイレにはキノコがモコモコ出現するし、もうすぐそこまできている雨季が見えるようだ。巷が“雨に唄えば”をしているときは、アマチュア・プログラマにとってすごくカタツムリなわけであるからPF-X上の移植の実際を2つのとでもアジサイなプログラムをモデルにして見ていきたいと思う。そうして、心あるカタツムリ諸君がPF-X線上で美しいアリアを奏でてくれますように。

PF-X線上の移植は 数十分あれば十分

PF-Xの開発意図がそもそもPC-8801、FM-7に魅力的な要素の多いX1のプログラムをかんとんに移植しようというものだった。その結果、PF-X上のプログラムであればPC・FM間の移植もかんとんにできるようになっている。

つまり、1本のPF-Xプログラム、または素直なX1プログラムがあれば、この3機種(PC、FM、X1)のユーザーはほぼ同等に遊べる。……はずなのだが、実際には、ほとんどの人が掲載時の機種でしか遊んでいないようでこれではせつかくPF-Xを持っていてもあまり意味はない。ことここにいたり、私はでぶ大先生の指導のもと、持て余すヒマの一部を活用し、表1のようなアンチョコを作り出した。そのため、私の趣味・クリエイターマミのビデ

オの編集が遅れたのはゆーまでもない。

キャティスで楽しく 移植術をマスターしよう

移植のサンプルとして、テクノポリスに掲載ズミの『キャティス』を選んだ。理由は3つある。

- ①短いから
- ②おもしろいから
- ③移植テクニックのほとんどすべてが含まれているから

このうち③がいちばん重要なのはゆーまでもない。言ってしまったが。

キミの機種が3機種のうち何であれ、とりあえず、自分と違う機種の『キャティス』のプログラムを見て、表1に従って移植演習を試みてほしい。このプログラムの移植は、すでに言ったようにほとんどすべての

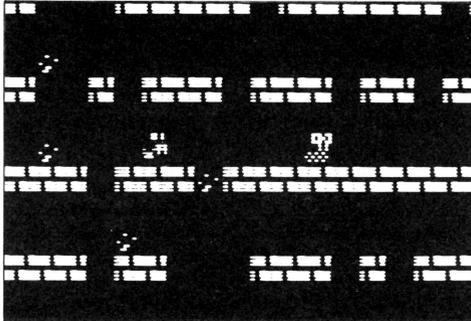
基本的なテクニックを必要としているので、これさえできればあとはその応用でスイスイってなもんなのだ。

そして、移植の実際 へと各自突入せよ

PF-Xプログラムの移植はたいてい3つのプロセスに分かれる。

- ①命令、初期設定の置き換え
- ②命令の意味から見た使い方の手直し
- ③総合的なデバック

●うりうりつとカマキリ(左)が追いかけてくる。必死に逃げるキャティス(右)くんの大きな目がかわいい!



〈キャティス〉きらいだよー毛虫なんて……。でもまあかわいいつけどね。これを見て、「くもの糸」を思い出してしまいました。遠い昔に読んだ物語のような気がするけど、じつは10何年かだけなのよね。あー私もこうして生まれた日が大だんだんと遠くなってゆくのか……。今までずっとそれがやだだったんだけどね、最近考えが変わったの。なんか未来のことを思うと、いろいろ浮かんできて、それはとても平凡なことだったりするんだけど、楽しいわけだ。んで、早く大人になりたいなーと少女ゆきは思うの♡

このうち、①と②はリストを打ちこみながらできることなので、置き換えや手直しをする際の目安となる命令互換表(表1)を参考にしてほしい。

これを見ながら、リストを打ちこんでいけばいい! だから、かんたんだったっていったでしょ。ただし、もちろん、多少のBASICの心得がないと無理な場合もあるが。

さて、残された③だが、これはパターンだけで処理できない。PF-Xでは扱いきれなかった各種のBASICのクセに関わる部分だからだ。このへんはRUNしながらデバッグしていくしかない。

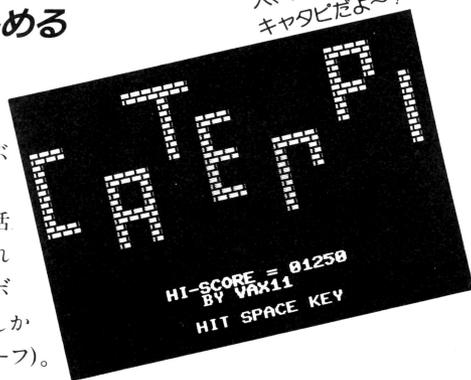
たとえば、キャティスではX1版のみ、面のワクを引くときにLINE命令を使っている。これはPCやFMのようにPRINT系の命令を使ってキャラクタを置いていくときに理不尽なスクロールをしてしまうからなのだ。まったく、シャープさんにこの理由を私は問い質したい。

このような、予期せぬ現象は結構あるので気をつけてほしい。と、いつつ私は去り、そして眠りにつく。

そゆわけでパンプ原作の名作『^{キャタピ}CATERPI』も楽しめる

今度はもとかX1(ポシェット'85No.1掲載・by パンプ)。じつは、PF-Xシステムは、で大先生がパンプのこの名作を88で遊びたい一心で作ったという話がある。もちろんウソだが、それはともかくこのゲームは、内輪ボメではなく、よくできている。しかもそのわりに短い(X1版はハーフ)。

○X1ユーザーの人、見てるー? キャタピだよ〜!



■表1 PF-X線上的の移植プログラマーに捧げるアンチョコ
3機種種の命令互換表

PC-8801系	FM-7系	X1系
RBYTE (n) = <文字式>	FONT (n) = <文字式>	DEFCHR\$(n) = HEXCHR\$(<文字式))
WBYTE x,y,c, <文字式>	FPRINT x,y,c, <文字式>	LOCATE x,y : COLOR c : CGEN1 : PRINT <文字式> (注・通常、cは7、CGENは1なので下線部分は行わなくてよい場合が多い)
STATUS	CLS	CLS 4
STATUS (x,y) ※ただし完全な互換性はこの命令にはない。他の機種に移植する場合、 STATUS(x,y) MOD 256 または、 STATUS(x,y) AND 255 あるいは、 上位1バイトを無視するように比較する値から適当な数(通常 &H2000=8192でよい)を引くことによって互換性を保つことができる。キャティスではこの方法を使っている(変数Z)。	SCREEN (x,y)	DEF FNA (x,y) = INP (&H3000+x+y*40) といった関数を定義しておいてFNA (x,y) として使う。 (キャティスの10行の最後の部分を参照)
各機種種のキー入力について		
キー入力におけるINP関数は他の機種とはまったく違った使われ方をするが、 INP (0) AND INP (1) でテンキーを読むことがわかっているれば88から他の機種へ内容的な移植はかんたんだらう。テンキーと上の式の値は次のような関係にある。 1→253, 2→251, 3→247, 4→239, 5→223, 6→191, 7→127, 8→254, 9→253	FM-7用のキャティスのリスト220~230行のようなサブルーチンを使うか、プログラムに同様のものを入れる。また、キー入力後の判断を手直しする。	STICK (0) で置き換え、判断部分を手直しする(120行参照)。

よくテクポリソフトから引き合いがないものだ。うーん、なぜだろう。

あえてX1版は掲載しないが、どうしてもX1の欲しい人は移植するか、No.1を手に入れてほしい。

遊び方とプログラム解説は小さい字のほうで軽く説明してある。

あの「X1流太文字」もPF-Xでラクに実現できる

Y.S.H.くんのPF-X移植による88版『CATERPI』はなかなか忠実にこの名作を再現している。で、ちゃんと文字も太かった。ところが、そのルーチンはPEEK、POKEを使った応用しにくいものだったので、ちょっと手を加えてPF-X上のBASICルーチンに変えておいた。で、このついでにFM-7にも移植してみたのだが、PLAY文とキー入力、太文字ルーチンを除くと（つまり、ゲームのメイン自体は）ほとんどそのまま打ちこみなおしたけななのだ。

FM版、88版ともに1000行からが、文字（アスキーコードの&H20～&H5F）を太くしてPCGに定義するサブルーチンとなっている。このプログラムではCMD PLAY命令を使っているため、88版ではSR以降のマシンでないとう動作しないが、この太文字サブルーチンに関する限り漢字ROMさえ内蔵されていれば使える。

このサブルーチンを一回実行すれば、リセットするまではPF-Xで使うすべてのPCGキャラクタを標準文字を横方

向に太くした文字に設定する。つまりWBYTE 0, 0, 7, "ABC"(FMではFPRINT)などと実行するといつもよりぐっと太い文字で"ABC"と表示するわけだ。

しかし、このサブルーチンを通すだけではスコアなど、数字の表示などは行えない（PF-Xには数値を表示する命令がない）。

このために、FMでは620行、88では600行で定義している"FN\$C\$"というユーザー定義関数が必要となるのだ。このユーザー関数は、FN\$C\$

（表示したい数値、表示するときのケタ数）というように呼び出すと、WBYTE (FMではFONT)で表示することのできる文字列を返してくれるわけだ。

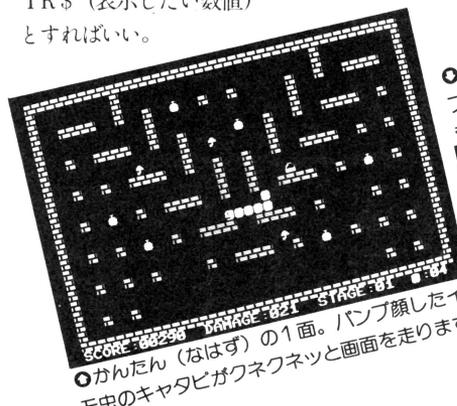
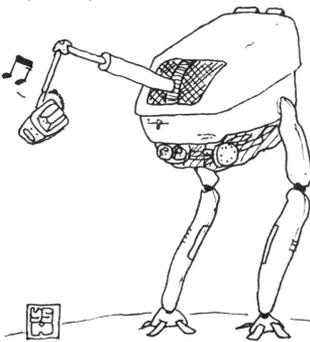
たとえば、A\$=FN\$C\$(100, 5)とすればA\$に"00100"という文字列が入る。

ちなみに、ゼロサプレス（ unnecessary "0" は表示しない）つまり、ふつうのPRINT文のときの処理と同じようにしたいときはWBYTE x, y, c, S TR\$(表示したい数値)とすればいい。

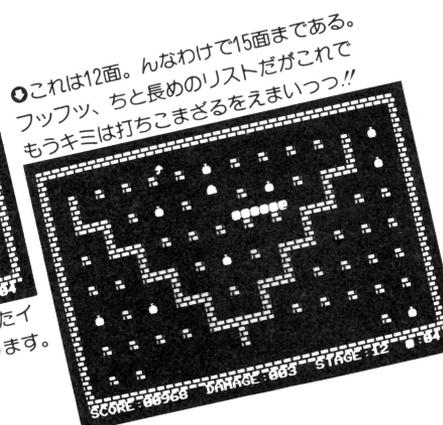
『CATERPI』88版の移植者原作がよいだけに……

Y. S. H.

このゲームは原作がよいだけにおもしろく仕上がっていると思います。常連のみなさんはよく次々とネタがありますね。ほくなどはいっくら考えても出てきませんよ（だからって移植したワケでもない）PF-Xのソースリストをのせてください（編集部主・あまりにも長いので考慮中です）。最後にPF-Xについての意見をば。うらウィンドウにメインプログラムを置けば扱えるキャラクタ数が増えると思いました。あと、キー入力関数、セットしてあるフォントを返す関数もあればよかったです。おわり。



◎かんたん（なはず）の1面。パンプ顔したイモ虫のキャラビガクネクネと画面を走ります。



◎これは12面。んなわけでも15面まである。フツツ、ちと長めのリストだがこれでもうキミは打ちこまざるをえまいっつ!!

イモムシになりたい人のための遊び方&プログラム解説

■がんばれ！ イモムシくん

本当はパンプがこのゲームを作ったときのタイトルは『がんばれ！ イモムシくん』だったんだけど、つい、和英辞典でイモムシを引いてみるとCATERPILARと出ていたのでこの横文字タイトルになったのでした。どっちにしても安直なパンプらしいタイトルであることに変わりはない。

スペースキーでゲームスタート。ようするに、キャラビくんをテンキーの②、③、④、⑤で動かしてメロンを全部食べればいいのだ。上にのびあがって頭をブ

ックなりフルーツなりにひっつかければ昇っていきける。うっかり踏みはずすとダメージ+1。また、ブロックに頭をぶつけてもダメージが増えます。ダメージが100を超えるとアウト！

そのうえしつこい敵がいる。害虫駆除のボビーくん。名前がかわいいけど、とにかくしつこい。こいつがときどき出すキノコは毒（ダメージ+10）だけど、バナナツルのほうはボーナス100点。

ちなみに、面クリアしたときにダメージが30以下だとキャラビが1匹増える。面数はオリジナル（X1版）は10面だ

つたけれど、88、FM版は15面もある。それに、ハイスコアを出すとき8文字まで名前を登録できるのだ。③、④で字を選び、⑤でスペースキーでセット。間違えたらDELキーで修正もできるよ。

■プログラムの説明

10～60 初期設定
70～130 移動・落下判定
140～180 アウト判定
190 頭をぶつけたか？
200 ダメージサブ
210 メロンサブ
220 キノコサブ

230 バイナツルサブ
240 面クリアサブ
250 スコアからダメージを引く
260 キャタビ、アウト処理
270 ゲームオーバー
280～320 ハイスコア登録
330～440 面作成
450～590 面アータ
600～640 初期設定サブ
650～760 PCGセット
770 タイトルサブ
1000～1050 PCGに文字をセット



「CATERPI」これはもとはパンプが作ったらしいけど、確かにパンプっぽいウニウニした、ニャハニャハした、ぶんぱんばしただかたまりが飛びかっついて、それが私のわがままな性質を挑発するもんだから、とつてもイライラした笑いの中でプレイしてしまい、くたくたに疲れてしまった……。はへえー。でも不思議。88でこんなパンプくさいぶんばんしたゲームが楽しめるなんてね。きつとパンプのオリジナルってだけで人気でちゃうんだろーね、このゲームは。(少女ゆき)

CATERPI I FOR FM-7/77シミュレーション ON PF-X

```
10 ●● CATERPI Original (x1) by PAMPUU FM Ver. by St. Be free●●
30 CLEAR :846OFF:NAS=Y,S,H,"KKK$="2468",GOSUB 620
50 FPRINT 10,19,7," HI-SCORE =",FPRINT 23,19,6,FNSC$(HS:5):FPRINT 15,20,5,"BY":
FPRINT 18,20,7,NAS
40 FPRINT 13,21,5," HIT SPACE KEY ",IF INKEY$<>," THEN 40 ELSE ST=1:CA=7:SC=0
50 GOSUB 360:IX=12:YZ=2:C56:MFI=0:M2=0:FL=10:DM=0:FF=0:UN=0:WP=0:IS="6"
60 FOR I=0 TO 12:XA(I)=X:I:YA(I)=Y:NEXT: FPRINT XA(11),YA(11):7,CHR$(C):FOR I=0 TO 10:
FPRINT XA(I),YA(I),7,"":NEXT: FPRINT XA(11),YA(11),7,"*":CS="$":MX=1:MY=0
70 ●● MAIN ●●
80 WHILE INKEY$<>:WEND
90 IS=INKEY$:IF IS<>," THEN IS=II
100 S=INSTR(KK$):IF S>0 THEN MX=HM$(S):MY=HM$(S):CS=CHR$(HC$(S))
110 YA(12)=XA(11)+MX:YA(12)=YA(11)+MY:S1=SCREEN(XA(12)),YA(12)):IF S1>37 THEN ON
S1-37 GOSUB 210,230,240,250
120 FOR I=0 TO 11:XA(I)=XA(I+1):YA(I)=YA(I+1):NEXT: FPRINT XA(5),YA(5),7," ",FPRINT
XA(10),YA(10),7," ":FOR I=6 TO 10: FPRINT XA(I),YA(I),7,"":NEXT: FPRINT XA(11),Y
N(XA(11),YA(11),7," ":IF WP>32 AND WP<38, THEN DM=100
130 FPRINT XA(11),YA(11),7,CHR$(43+FF):FF=(FF=0):UN=0:FOR I=6 TO 11:UN=UN+((SCREEN
(XA(I),YA(I),7))>37):NEXT
140 WF=1-1:WHILE UN=0:FOR I=6 TO 11: FPRINT XA(I),YA(I),7," ":YA(I)=YA(I)+1:NEXT:
FOR I=6 TO 10: FPRINT XA(I),YA(I),7,"":NEXT: FPRINT XA(11),YA(11),7,CS:IF SCREEN
XA(11),YA(11)<40 THEN DM=100:UN=1
150 MF1=MF1+2:PLAY "" MID$(M1$+MF1,2):GOSUB 220:FOR I=6 TO 11:UN=UN+((SCREEN(XA
I),YA(I)+1)AND 255)>37):NEXT:MF2,1):MF2=MF2+-(MF2<16)
160 MF2=MF2+1:PLAY MID$(M2$+MF2,1):MF2=MF2+-(MF2<16)
170 IF DM<100 AND FL<>0 THEN 90
180 IF DM>100 THEN GOSUB 280 ELSE IF FL=0 THEN GOSUB 260
190 IF CA<=0 THEN 290 ELSE 50
200 IF INKEY$<>," THEN 200 ELSE GOSUB 790:GOTO 30
210 MX=MX-MY:MY=C71-C:CS=CHR$(C):XA(12)=XA(12)+MX:YA(12)=YA(12)+MY:PLAY"RAG"
220 DM=DM-(DM<100):FPRINT 20,24,6,FNSC$(DM:3):RETURN
230 FL=FL-1:SC=SC+10:FPRINT 6,24,6,FNSC$(SC:5):FPRINT XA(0),YA(0),7,CHR$(40)-(FL=
DM MOD 10) OR FL=(CA MOD 10)):PLAY"OTCDEGB05":RETURN
240 DM=DM-(DM<91)+10:FPRINT 20,24,6,FNSC$(DM:3):PLAY"","FBFBFBFB":RETURN
250 SC=SC+100:FPRINT 6,24,6,FNSC$(SC:5):PLAY"OTCDEGB05":RETURN
260 FPRINT 14,21,5,"STAGE CLEAR":FPRINT 20,21,6,FNSC$(ST:2):FOR I=0 TO 999:NE
XT:IF DM<=30 THEN CA=CA+1
270 FOR I=0 TO 0 STEP -1:SC=SC-1:FPRINT 20,24,6,FNSC$(I:3):FPRINT 6,24,6,FNSC$(
SC:5):PLAY"L64CDEGL23":NEXT:ST=I+1:FOR I=0 TO 1999:NEXT:RETURN
280 FOR I=1 TO 15:FOR J=6 TO 11:FPRINT XA(J),YA(J),7,"":NEXT:PLAY"XA(0),YA(0),7," ",C
I+2:FOR J=6 TO 11:FPRINT XA(J),YA(J),7,"":NEXT:PLAY"XA(0),YA(0),7," ",C
A=CA-1:RETURN
290 DM BGM 0:FPRINT 15,20,3,"GAME OVER":PLAY"L9" *M1$+ "L23",L9" *M1$+ "L23":IF HS
>SC THEN DM 15,20,7," "
300 FPRINT 15,20,7," "
310 FOR I=0 TO 99:IS=INKEY$:NEXT:NAS="" *NX=14:NAS=CA("A"):I=0
320 FPRINT NX,21,6,CHR$(N):IS=INKEY$:N=N+1:IS="4"- (IS="6"):N=N+(N>845F)-(N<8420)
:IF IS<>," AND IS<CHR$(N):I=0 THEN 310
330 IF IS="" AND NX=NX+1:WBYTE NX-1,21,5,CHR$(N):NAS=NAS+CHR$(N):N=ASC("A"):IF
NX<22 THEN 310 ELSE 340
350 IF NX>14 THEN NAS=LEFT$(NAS,LEN(NAS)-1):WBYTE NX+1,21,7," ",NX=NX-1:GOTO 310 E
LSE 310
360 GOSUB 790:GOTO 30
370 ●● STAGE ●●
380 FOR I=0 TO 39:FPRINT I,0,7,"8":FPRINT I,23,7,"8":NEXT:FOR I=1 TO 22:FPRINT 0
I,7,"8"+STRINGS(38),"") *8":NEXT:IF ST>15 THEN ST=1
390 FPRINT 0,24,5,"SCORE":FPRINT 13,24,5,"DAMAGE":FPRINT 25,24,5,"STAGE":FPRINT
NT 36,24,5," "
380 FPRINT 6,24,6,FNSC$(SC:5):FPRINT 20,24,6,"000":FPRINT 31,24,6,FNSC$(ST:2):FP
RINT 37,24,6,FNSC$(CA-1):FPRINT 35,24,7,CHR$(34)
390 RESTORE 460:IF ST>1 THEN FOR I=2 TO 2:READ DS:DS:
NEXT
```

PF-Xレファレンスマニュアル

RBYTE(n) = <文字式>……………PC-8801シリーズ
 FONT(n) = <文字式>……………FM-7シリーズ

効用 ユーザー定義キャラクタにパターンを定義する

使用法 ● nはユーザー定義されるキャラクタコードなので、

nの値は「&H20 ≤ n ≤ &H5F」でなくてはならない。

● <文字式>は16進数で24バイト分の文字列（長さが48キャラクタ）また文字は

大文字を使うこと。

● <文字式>の内容がパターンを示す。ここでのデータは8×8ドット分のドット情報だが、X1の40字モードと対応させるため、命令の内部でX方向のドット情報を2倍にしている。文字列の構成は「PF-Xによるパターンデータの作り方」（ポシエットNo6）を参照のこと

WBYTE x, y, c, <文字式> ……PC-8801シリーズ
 FPRINT x, y, c, <文字式> ……FM-7シリーズ

効用 ユーザー定義キャラクタを表示する

使用法 ● x, yはキャラクタを表示する座標データなので、「0 ≤ x ≤ 39 : 0 ≤ y ≤ 24」でなくてはならない。またスクロール機能を持っていないので、xやyの値が上限値を超えた場合は、ILLEGAL FUNCTION CALLエラーを出力する

● cはカラーコードを表す値が入る。一般的なカラーコードと同じ仕様になっているので、「0 ≤ c ≤ 7」の値でなくてはならない

● <文字式>は表示する文字列を表す。長さは255文字以内。ただしマクロ機能を持っている。

● マクロ機能とはいわゆるカーソル制御をかんたんに行えるように付けてあるもので、<文字式>中に次のようなキャラクタがあった場合にカーソル制御を行う

● u…………カーソルアップ（X1などのCHR\$(&H1E)に対応している）

● l…………カーソルレフト（X1などのCHR\$ (&H1C)に対応している）

● d…………カーソルダウン（X1などのCHR\$(&H1F)に対応する）

● r…………カーソルライト（X1のCHR\$(&H1D)に対応する）

これは次のようにしてキャラクタのジョイントを行うときに使うと便利だ

例) WBYTE 0, 0, 7, "ABdlICD" ……PC-8801シリーズ。

FPRINT 0, 0, 7, "ABdlICD" ……FM-7シリーズ

のように行くと、画面左上に8のようにキャラクタが接続されて表示される。

STATUS……………PC-8801シリーズ

効用 画面のクリアを行う

使用法 ● これはBASICの「CLS 3」命令に対応したPF-X用の画面クリア命令となっている。実際に行うのはグラフィックス画面のク

リアとPF-X用のキャラクタ画面（表示されていないので画面上の変化は80字モードでないと見えない）のクリアだけなので、本格的に全画面を消したいときは、「CLS : STATUS」とすること

● PF-X用キャラクタ画面はPC-8801シ

リーズのテキストVRAMの特徴を活かした使い方をしている。すなわち40字モードのときはテキストエリアを1バイトおきに使うので、表示に使われるエリアとエリアのあいだにある1バイトに、PF-Xで使っているキャラクタコードを格納しているわけだ

N=STATUS(x, y)……………PC-8801シリーズ

効用 画面に表示されているキャラクタのコードを調べる

使用法 ● nにキャラクタコードが入るのだが、PC-8801シリーズではPF-X用のテキストVRAMと普通のキャラクタ（PRINT命令などで表示される文字）用のテキストRAMを

両方持っているため、この関数では2バイトのキャラクタコードを返すようになっている。2バイトは次のように分けら



れる。使い方は前号のサンプルを参照してほしい

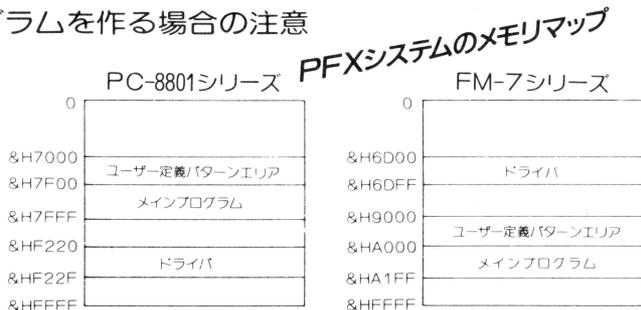
● x, yはキャラクタの座標を示す。値はWBYTEと同じように使うこと

注：STATUS命令とSTATUS関数を取り違えないように！ STATUSのみだと命令で、N=STATUS(x, y)とすると関数として動作するのだ
 注：88SR, V2モードで使うときは、NEW CMD命令を実行してからPF-Xを走らせること

PF-X上でゲームのプログラムを作る場合の注意

PC-8801シリーズ……初期設定として、最初の行に、SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Zを置くこと（「C-EDIT」参照）。PF-Xシステムでプログラムを作る場合、必ずWIDTH40,25でなければならないのだ。

FM-7シリーズ……初期設定として最初の行は、CLEAR, &H60FF:SCREEN 7,7:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:DEFINT A-Zを置くこと。特に、CLEAR文は大切。



ここにドライバがあるため、FM-7シリーズではプログラムの先頭で「CLEAR &H60FF」を必ず実行すること

PF-X(前号と同じもの)



FOR PC-8801シリーズ

```
1000 : PF-X for PC-8801/mkII/SR/FR/MR V1S
1010 :
1020 CLEAR &HBF: DEF USR=&HC000
1030 FOR J=0 TO 49:SUM=0
1040 FOR J=0 TO 15:READ DS:D=VAL("&H"+DS):SUM=SUM+D:POKE &HC000+I*16+J,D:NEXT
1050 READ DS:IF SUM<>VAL("&H"+DS) THEN PRINT "DATA ERROR in";1100+I*10:STOP
1060 NEXT
1070
1080 A=USR(0):PRINT "READY !":END
1090 :
1100 DATA F3,3E,C3,32,A1,EE,32,A4,EE,32,B3,EE,32,B0,EE,21,93D
1110 DATA 2D,F2,22,A2,EE,21,63,F2,22,A5,EE,21,88,F2,22,B4,86D
1120 DATA EE,21,B8,F2,22,B1,EE,3A,C2,E6,FF,5F,61,C0,11,21,96E
1130 DATA 28,C1,11,00,7E,01,FF,01,ED,80,21,60,C0,11,20,67D
1140 DATA 01,DF,00,ED,80,21,00,70,11,01,70,01,FF,0B,36,00,4D1
1150 DATA ED,80,F1,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,556
1160 DATA 3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,FB,1E,05,C3,B3,03,CD,A3,18,8E4
1170 DATA FE,28,30,EC,FD,67,CF,2C,CD,03,18,FE,19,30,E1,FD,94E
1180 DATA FE,C2,CD,A3,18,DD,07,CF,2C,CD,03,11,3A,BD,EA,8C3
1190 DATA FE,03,20,CC,ES,CD,C4,6F,2C,03,7E,CD,CF,F2,CD,CA,ACA
1200 DATA 50,E1,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,60,3D,0A,84,FE,2D,38,80,8C7
1210 DATA 0D,67,CF,29,CF,F1,CD,03,11,E5,CD,C4,F2,CD,00,7E,A60
1220 DATA CD,CF,F2,CD,CC,56,E1,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,28,30,9FC
1230 DATA 8F,F5,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,30,85,4F,F1,47,CF,29,852
1240 DATA ES,CD,C4,F2,CD,03,7E,5E,2B,56,CD,CF,F2,ED,53,41,9AA
1250 DATA 3E,02,32,BD,EA,E1,C9,EE,CD,C4,F2,CD,06,7E,CD,A35
1260 DATA CF,F2,E1,C9,F5,3A,C2,E6,6F,06,F3,D3,31,F1,C9,F5,8E4
1270 DATA 3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,FB,F1,C9,00,00,00,00,00,77A
1280 DATA 3C,0C,7E,C3,55,7E,C3,80,7F,C3,91,7F,DD,7C,D6,20,8F7
1290 DATA 5F,26,30,CD,A4,7F,11,00,70,19,E5,CD,DE,7F,FE,30,77C
1300 DATA C2,28,F2,E1,47,C5,1A,13,06,30,FE,0A,38,02,06,07,713
1310 DATA CD,37,7E,C1,10,FE,00,10,45,7E,83,5F,8A,93,57,80A
1320 DATA 1A,77,23,D1,C9,00,03,0C,0F,33,3C,5F,0C,03,CC,599
1330 DATA CF,F8,F3,FC,FF,ED,73,40,7F,31,FF,7D,FD,E5,C1,DD,BF9
1340 DATA 54,97,CB,0A,9F,32,4A,7F,32,50,7F,97,CB,0A,9F,32,698
1350 DATA 63,7F,32,69,7F,97,CB,0A,9F,32,7C,7F,32,82,7F,CD,734
1360 DATA 91,7F,E5,79,87,87,87,5F,78,87,26,50,CD,A4,7F,16,70D
1370 DATA 0B,5F,19,11,00,C0,19,E5,D9,E1,D1,09,CD,DE,7F,47,81C
1380 DATA CS,DS,1A,FE,60,4D,EC,7E,FE,64,20,10,FD,2C,D9,01,8EB
1390 DATA 80,02,09,EB,01,78,00,09,EB,D9,18,71,FE,6C,20,0A,509
1400 DATA FD,25,D9,2B,1B,18,D9,18,63,FE,72,20,0A,FD,24,696
1410 DATA 09,23,23,13,13,D9,18,55,FE,75,20,51,FD,2D,09,01,673
1420 DATA 80,FD,09,EB,01,88,FF,09,EB,D9,18,41,08,FD,7C,FE,89E
1430 DATA 28,D2,30,7F,FD,70,FE,19,D2,39,7F,08,D9,FE,60,30,83C
1440 DATA 38,FC,20,38,34,12,1B,EB,36,20,EB,13,FD,24,13,13,375
1450 DATA ES,D9,D6,20,4F,26,00,44,6C,00,99,29,09,29,29,488
1460 DATA 01,00,70,09,D1,EB,C4,42,7F,D9,23,23,D9,D1,C1,13,761
1470 DATA 05,C2,A0,7E,ED,1B,40,7F,C9,ED,7B,40,7F,C3,20,F2,8D1
1480 DATA 00,77,13,3E,4F,85,6F,08,1A,EB,00,77,23,13,1A,6,584
1490 DATA 00,77,13,3E,4F,85,6F,8C,95,67,10,EC,E1,03,5D,06,6A6
1500 DATA 08,1A,EB,00,77,23,13,1A,EB,00,77,13,3E,4F,85,6F,4C0
1510 DATA 8C,95,67,10,EC,E1,03,5E,06,08,1A,EB,00,77,23,13,351
1520 DATA 1A,EB,00,77,13,3E,4F,85,6F,8C,95,67,10,EC,D3,3F,6C1
1530 DATA C9,C3,78,87,61,1E,78,CD,A4,7F,5F,16,00,19,11,09,6DC
1540 DATA F3,19,C1,C9,16,06,06,08,29,30,01,19,10,FA,69,56A
1550 DATA 3E,5C,4F,79,21,00,C0,11,01,C0,01,7F,3E,36,00,4F6
1560 DATA ED,80,3C,FE,5F,38,EB,D3,5F,21,C9,FC,0E,19,06,28,78D
1570 DATA 36,20,23,23,10,FA,11,28,00,19,0D,20,F1,C9,21,41,441
1580 DATA EC,5E,23,56,1A,13,EB,5E,23,56,5F,7A,FE,84,30,06,609
1590 DATA DB,70,82,EB,7F,57,FF,1C,05,00,00,00,00,00,00,00,343
```

大PF-X特集/PARTII (変分移植 エンジン) のリテ

FOR FM-7シリーズ

```
1000 : PF-X for FM-7 series
1010 :
1020 CLEAR &H3FFF:AD=&H4000
1030 FOR J=0 TO 44:SUM=0
1040 FOR J=0 TO 15:READ DS:D=VAL("&H"+DS):SUM=SUM+D:POKE AD+I*16+J,D:NEXT
1050 READ DS:IF SUM<>VAL("&H"+DS) THEN PRINT "DATA ERROR in";1100+I*10:STOP
1060 NEXT
1070
1080 EXEC AD:PRINT "READY !":
1090 :
1100 DATA 86,08,87,02,C3,8E,6D,00,BF,02,04,8E,6D,28,6F,02,4EE
1110 DATA 10,8E,40,50,CE,6D,00,10,8E,00,DF,6,00,47,00,31,644
1120 DATA A8,FF,26,78,8E,41,30,CE,A0,00,10,8E,01,FF,87,FD,083
1130 DATA 0F,A6,80,A7,C0,31,A8,FF,26,78,90,00,10,8E,00,86,0,753
1140 DATA 00,4F,5F,ED,81,31,A8,FF,26,78,96,FD,9F,39,00,00,70E
1150 DATA 43,48,41,49,CE,45,52,41,53,05,AC,4C,49,53,04,4C,627
1160 DATA 50,52,49,4E,04,53,4F,55,4E,04,50,4C,41,09,4F,661
1170 DATA 4E,04,46,50,52,49,4E,04,81,F4,26,42,50,02,81,28,5A5
1180 DATA 10,26,00,80,8D,90,8A,C1,60,10,24,00,8C,C1,20,10,5A5
1190 DATA 25,00,80,E7,80,00,8E,9D,02,81,56,26,74,90,61,A6,781
1200 DATA C0,81,30,26,74,EE,C4,EF,8C,7E,35,8C,76,34,10,1A,749
1210 DATA 50,87,FD,0F,8D,00,00,86,FD,0F,1C,AF,35,90,81,F5,838
1220 DATA 26,4F,0F,99,BA,C4,7E,C1,28,24,4E,87,8C,55,8D,99,841
1230 DATA BA,C4,7F,C1,19,24,42,87,8C,4A,8D,99,8A,E7,8C,46,803
1240 DATA 8D,1E,86,C0,E7,8C,00,FE,C4,FF,8C,3C,8C,34,34,894
1250 DATA 10,1A,50,87,FD,0F,8D,00,38,96,FD,0F,1C,AF,35,90,724
1260 DATA 0D,02,80,92,C3,8D,58,7F,87,81,83,26,06,DE,76,87E
1270 DATA 39,7E,92,A0,C6,16,7E,8D,01,86,FD,0F,1C,AF,C6,05,7F9
1280 DATA 7E,8D,D1,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,10C
1290 DATA A6,42,80,20,C6,30,3D,C3,90,00,1F,01,EE,45,31,8C,61E
1300 DATA 17,C6,30,A6,C0,80,96,A7,00,5A,26,F7,39,80,30,81,79E
1310 DATA 0A,25,02,80,97,A6,A6,39,00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,3359
1320 DATA C0,C3,0C,CF,F0,F3,FC,FF,EC,64,ED,80,9C,EC,43,8E1
1330 DATA A7,8D,01,5A,E7,8D,00,94,50,6D,00,92,10,8E,00,05,567
1340 DATA 5F,44,C2,00,E7,8D,31,A8,FF,26,78,5E,45,A6,C0,81,8D9
1350 DATA 60,25,24,81,64,26,05,6C,87,12,0,61,75,26,05,444
1360 DATA 64,8C,68,20,58,81,C6,26,05,6A,8C,0F,47,81,7E,544
1370 DATA 26,48,C0,80,58,81,C6,26,05,6A,8C,0F,4F,C1,28,24,6E,61F
1380 DATA 8D,00,48,C1,19,24,3E,97,8D,01,94,80,00,C6,30,3D,51D
1390 DATA C3,90,00,1F,01,34,00,33,60,00,F9,31,C6,30,C6,30,536
1400 DATA E7,8D,2A,C6,10,6A,80,84,4A,AT,00,5A,26,F7,31,A8,898
1410 DATA 01,6A,8C,19,26,3D,00,19,6C,0C,0F,35,40,6A,8C,0C,547
1420 DATA 26,88,8D,77,39,35,30,7E,6D,C9,00,00,00,00,00,00,487
1430 DATA 00,A6,8C,F7,C6,28,C0,EB,C0,F0,80,03,C0,00,00,884
1440 DATA 8D,00,48,C1,19,24,3E,97,8D,01,94,80,00,C6,30,3D,51D
1450 DATA 00,EB,8C,06,80,ED,00,00,98,30,8D,00,46,CC,FC,64E
1460 DATA 00,ED,84,86,3F,47,02,10,8E,00,00,40,8D,01,39,CE,FC,64E
1470 DATA 80,8D,03,8D,1D,39,6D,9A,EC,81,ED,C1,31,AB,FF,26,743
1480 DATA F7,39,86,FD,05,28,FB,86,00,87,FD,05,86,FD,05,2A,8AF
1490 DATA FB,39,34,62,4F,87,FD,05,35,02,39,FC,08,C0,8E,79E
1500 DATA F7,8C,80,39,00,3F,59,41,4D,41,53,43,48,49,43,95CF
1510 DATA D3,8E,90,AE,8C,3A,6A,8C,36,47,84,6C,30,47,89,888
1520 DATA 07,00,30,8C,2F,EE,8C,2A,C6,03,E7,8C,20,86,D4,09,735
1530 DATA 10,8E,00,80,EC,81,48,6C,50,51,48,FD,26,74,801
1540 DATA 33,C9,3C,80,CA,8C,86,26,E7,87,04,09,39,00,00,00,00,58F
```

大PF-X特集 PART2

PF-Xプログラムゲーム集

まさかこんなにPF-Xの投稿がくるとは思っていなかったので、ちょっととまどい気味に、ええいこうなりやみ〜んなPF-X仲間になってキャピキャピしようぜっばかりにパート2はプログラムゲーム集です。必ず、13ページのPF-Xシステムを(もちろんすでにPF-X仲間のキミは不要)打ちこんで起動させてから遊んでね。

キャラクタの楽しさプラス
かわいいアクション。隠れキャラ&ワザ付き!

チョップ

チップ

CHOP&CHIP

FOR PC-8801mkIISR/FR/MR/TR N88V2 ON PF-X

④ポシエットNo.4掲載のTEIJI RO作『CHOP&CHIP』の88版。

デモ画面でスペースキーを押せばゲームが始まる。でも、そのまゝにリターンキーを押してマークの説明を見よう。

このゲームはマークの性格をうまく利用しつつ、全部のマークを取っていくゲームなのだ。

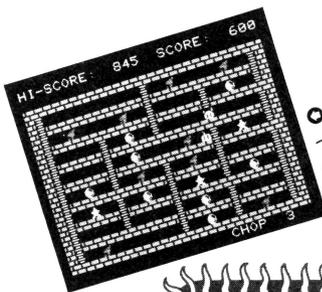
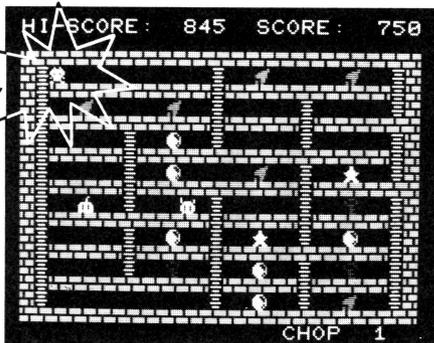
たとえば、取ると全部のマークが透明になるイエロー・スターや、1個だけなら15点なのにつづけてとると-30点になるパープル・ベル、透明になっていたマークがもとにもどるレッド・キーなんてのがある。

さて、スペースキーでデモにもどり、ゲームスタート。

左上のCHOPをテンキーで動かして真下にいるCHIPにつかまらないようにマークを全部取っていきこう。

マークをBOX→BALL→STAR→BELL→KEYの順に取ると、隠れキャラ(100点)が出るぞ。(し)

●隠れキャラ出現! なんと、バンプが出てきた。これを取ると100点もらえる。



●楽しいマークがいっぱい出てきて仕掛けるもいろいろ。長く楽しめるゲームだよ。

BY Y.S.H.

原作にはない
隠し味

このゲームは原作にはない2つの要素を加えました。その①……隠れキャラ。その②……隠れキー。やっぱりこの①のあったほうがおもしろい。ちなみにC M PLAYを取れば88でも動くと思います。では。



■プログラムの説明

- 10~ 50 初期設定
- 60~ 90 画面表示
- 100~130 CHOP移動
- 140~210 CHIP移動
- 220 カベ判定
- 230~300 マーク処理

- 310~320 バンプ出現?
- 330 CHOPダウン
- 340~360 ゲーム・オーバー
- 370~430 デモ
- 440~530 マークの説明
- 540~660 PF-X PCGセット
- 670~680 テモデータ

■変数リスト

- M\$……マークのキャラクタ
- SC……スコア
- HS……ハイスコア
- CH……CHOPの数
- X, Y……CHOPの座標
- XX, YY……X, Yの増分

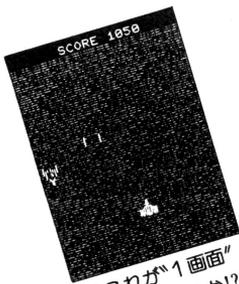
- K……取ったマークの数
- A, B……CHIPの座標
- AA, BB……A, Bの増分
- V P……CHOPの行き先のキャラクタ
- V Q……前にとったマーク
- C 1 \$, C 2 \$……消去用
- I, A \$……羽用

〈CHOP & CHIP〉ひえーなんなんだ、これは。わけがわからなくて、私はプレイせず、ずっとしげくにやらせてしまった。でも、「かくしバンプ」をひと目見たかったな。あーん、でも私、もうおうちに帰る時間なの。暗くなったらこわいもん。さつきもさー、トラックの運転席にじっと座ってるおじさんの目が、なんか不気味でさ、あー夏が近いし、夜は早く帰ろ、と思ってしまった。あーやだな。また、恐怖の季節がくるのね……。〈少女ゆき〉

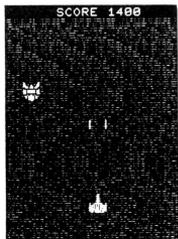
カラーページをもう一度見よう！
1画面とはとても思えないムードたっぷりの画面だ

ペガサス

FOR PC-8801シリーズ N88BASIC(VI) ON PF-X



◎これが「1画面」の画面だろうか!?



◎敵キャラのおぞましきもなかなか。

注意!

このプログラムは一部マシン語を使用しています。20行のマシン語データZ\$をよく確認した上で、RUNしてください。また、PF-Xの一部を書き換えて使用しているため、あとで別のゲームをするときには再度PF-Xを起動させた後に実行してください。

◎愛機ペガサスをテンキーであやつり、スペースキーのミサイルで敵を次々に撃破していくゲームだが、じつはミサイルのスピードが遅く、なかなかつら

い。しかし、ぜひ打ちこんでホシイおススメゲームのひとつなのだ。背景がズズーッと流れ、実に美しい。鑑賞用ゲームとして楽しんでください。(し)

■プログラムの説明

- 10~ 50 初期設定
- 60~ 70 画面作成
- 80 敵設定、スコア表示
- 90 自機移動、スクロール、ミサイル発射
- 100 敵反転
- 110 敵移動、スクロール
- 120 各種判定
- 130 ミサイル処理

- : 140 ゲームオーバー
- : 150~200 PF-X用キャラデータ
- マシン語の説明
- : BA00~BA2E スクロール
- 変数リスト
- : X,Y.....ペガサス座標
- : A,B.....敵座標
- : E,F.....ミサイル座標
- : V,W.....ペガサス移動量
- : M,N.....敵移動量

- : P.....ミサイルのフラグ
- : Q.....敵の反転のフラグ
- : R.....敵のナンバー
- : S.....スコア
- : T.....ループ、キー入力用
- : A\$.....ペガサスのキャラクタ
- : B\$(n).....敵のキャラクタ
- : C\$.....キャラクタ消去用
- : Z\$.....マシン語データ
- チェックポイント

自己紹介

昭和43年3月28日生まれ、18歳、おひつじ座AB型。たいま〇X工業大学の1年生。パソコン歴3年と少し。(ゲーム1画面大臣の経験あり。編集部志、まだまだ未熟者。これまで1画面プログラム以外は投稿したことがありませんが、シヨートプログラムの常連、TEIJIRO氏や高橋つかさ氏、Beta-K氏 の作品を超えるものがまだできないからです。



BY 落合和彦

このゲームはバックのスクロールがとてもきれいなんだけど、このスクロールはPC8801/mkIIのN88V1モードではとても重荷なんだよね。そこでたむしに70行と90行のZ=USR(0)をとつてみてくたさい。スクロールはしなくなるけどなかなか遊べるようになるよ。(しげくん)

```

10 CLEAR,&HB9FF:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 1,24,0,1:DEFINT A-Z:X=9:Y=20
20 Z$=" F3D35E21E3C2062AED5F772310FA116CFE21CCFD065FC5012A00EDB8017600B7ED42E5EB
ED42D1EBC110EBD35FFBC9":DEF USR=&HC000:POKE &HC29D,0:POKE &HC2A3,0:Z=USR(0)
30 FOR I=1 TO 47:POKE &HB9FF+I,VAL("&h"+MID$(Z$,I+1,2)):NEXT DEF USR=&HBA00
40 FOR I=36 TO 47:READ Z$:RBYTE(I)=Z$+STRING$(16,"0"):NEXT:C$=" lld "
50 RBYTE(32)=STRING$(48,"0"):A$="$%lld&":B$(1)="()lld*+":B$(0)=", -lld./"
60 COLOR=(0,1),(1,7),(3,0),(5,7),(6,2),(7,0):LINE(0,0)-(639,199),7,BF
70 LINE(152,8)-(488,199),0,BF:WBYTE 18,Y,7,A$:FOR I=0 TO 99:Z=USR(0):NEXT:BEEP
80 BEEP 1:R=RND*1:A=RND*5+6:Q=0:B=2:M=RND*2-1:LOCATE 16,0:PRINT"SCORE"S:BEEP 0
90 Z=USR(0):I=INP(0):V=(I=239)-(I=191)+(I=235)-(I=187)-(X<6):W=(INP(1)=25
4)-(I=251)-(I=235)-(I=187)-(Y<4)+(Y>20):IF INP(9)=191 AND P=0 THEN E=X:F=Y:P=1:LOCATE
E+E,F:PRINT" I ":GOTO 130 ELSE WBYTE X+X,Y,7,C$:X=X+V:Y=Y+W+W
100 WBYTE X+X,Y,7,A$:IF Y<B AND Q=0 AND R THEN Q=1 ELSE IF Q THEN N=-1
110 Z=USR(0):IF X=A AND Y=B THEN 140 ELSE WBYTE A+A,B,7,C$:A=A+M:B=B+N+N:WBYTE A
+A,B,7,B$(R):N=1:IF E=A AND F=B THEN CLS:F=F+2 ELSE IF A>13 OR A<6 THEN M=-M
120 IF A=X AND B=Y THEN 140 ELSE IF B<4 OR B>21 THEN WBYTE A+A,B,7,C$:GOTO 80
130 IF P THEN LOCATE 0,24:PRINT:PRINT:F=2:IF E=A AND F=B THEN S=S+50+50*R:WBYTE
E A+A,B,7,C$:CLS:P=0:F=0:GOTO 80 ELSE IF F<2 THEN P=0:GOTO 90 ELSE 90 ELSE 90
140 LOCATE 16,10:PRINT"GAME OVER":Z=USR(0):IF INP(1)=127 THEN RUN ELSE 140
150 DATA 0000010101030307010100000000280,0000808080C0E08080000004081
160 DATA 0FBFBFFFFFFFFFF0185051514050A4830,F0FD0DFFFFFFF80414040484850120C
170 DATA 3E121E04C47F1010FEFFFFFFF7C48786063FE28287FFFFFFBFFBFFDFDF
180 DATA 101FFF0848081804FFFF67F7F3F1F07,08F8FF1012505820FFFF6FFEFEB80E
190 DATA 707F7F7F7E7C181883BBAB82F2F0F0F,0EFEFEF7EBE5858C07D55550474CB0B0
200 DATA 1406030101010100070305000000001,3860C0808080800F0C0A00000000080

```

人気ゲームは移植されるのも早い
このパズルゲームと出会えたキミは運のいいヤツだ
スフィア

SPHERE

FOR PC-8801シリーズ N88BASIC(V1) ON PF-X

④全国の88ユーザー兼パズルファンのみなさま、お待たせいたしました、てな感じで登場したのは、No.6でポシェット編集部スタッフを徹夜でとりこにしてしまった『SPHERE』だ。ちよっただけ原作とは違うけどね。

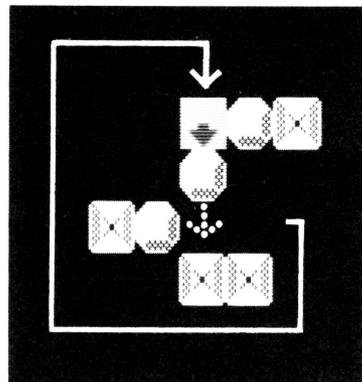
RUNすると何面から始めるかを聞いてくるので好きな面の数字を入力してリターンキー。

画面に出てくるのは、黄色のブロック(八角形)と白のブロックそして矢印のついた水色のブロック。黄色のブロックを縦か横1列に並べかえるのが目的。

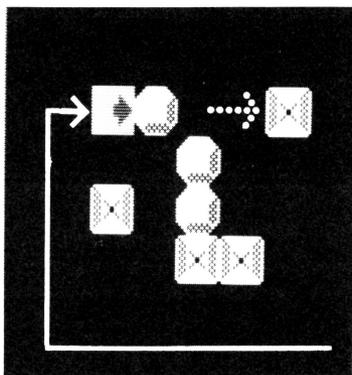
テンキーで水色のブロックを移動させて、動かしたいブロックのとなりまで持ってきてからスペースキーを押す。すると、矢印の線上にあるブロックは矢印の方向に向かって何かにあたるまでスーと動きつづける。このとき、黄色のブロックが画面からはみだすとアウトになってしまう。そこで、白いブロックをあらかじめいいところに動かしておいて、ストッパーにするわけだ。

白いブロックも動かし方は同じ。全部で50面、たっぷり楽しめる。ところで、画面右上の“LEFT”という数字にご注意。ここの数字は、その面を解く手数制限で、この数字が0になるまでに3つ1列に並べないと手数オーバーでアウトになってしまうのだ。とりあえず適当に選んだ11面の解き方を写真でやっているのだから、一度1枚1枚に目を通してやってみてほしい。このゲームはかんたんそうで難しいところがいいのだ。(し)

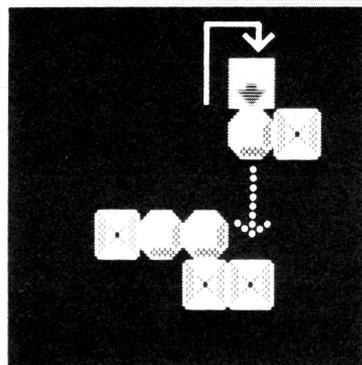
①グルリンと右回りでも左回りでも好きなほうから回りこんで真中のブロックを下に。



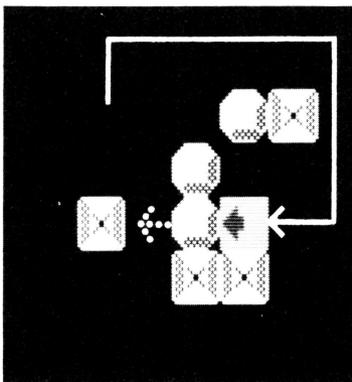
②まず、1個の黄色ブロックを左から押し、白いブロックでちよちよと止める。



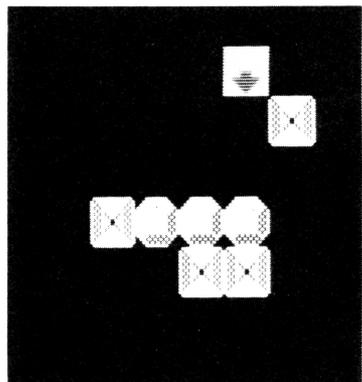
③当然ここまで来れば答えがわかっているだろうけど右上のブロックをサクッと下に。



④フツとフェイントかけて(全然関係ない)最下段のブロックを左へベコッと移動する。



⑤はい、完成。3つ並んで11面クリア。この手順を思いつくのに結構苦労するのよね。



BY 苅部 徹

V2モードが使いやすい!

なぜ88SRを所有しているのにV2モードを使用しないのか。
(1)友だちが初代88のユーザーで、友だちに自分のゲームをやってもらうため。
(2)ディスプレイがデジタルRGBなので512色中8色しか使えないから。
(3)FM音源が使いこなせないから。
そして最大の理由はV2モードが壊れていたから。NECは出張修理がなく修理に1週間もかかってしまった。これからはフフフ。

〈SPHERE〉うーん、やっぱりこれは、TPM.COクン作のFM-7のやつが一番だなあ。今回ずい分移植されているけれど、私、一思いまーす。今回の会議でも、グラムナイトやらグラム使いやらの話し合いがあつたんだけど、イラストを送らなかつた人たちが絶対損してるよー。」「10さんは送ってきそーな気がしていましたが……」とエイキチくんも言っていたよ。もったいないなー。私はぜひTPM.COクンを推したかつたんだけど、「SPHERE」以外に強力な作品があれば……うむむ。(少女ゆき)

■プログラムの説明

1010~1160 初期設定
1170~1220 画面設定
1230~1300 矢印の移動
1310~1390 ブロックの移動
1400~1460 3つならんだか?
1470~1500 面クリア
1510~1540 50面すべてクリア
1550~2050 ステージデータ
2060~2240 PCG設定
■変数リスト
B\$(n)……ブロックの形

C\$(n)……ブロックの矢印の消去用
Y\$(n)……矢印の形
ST\$(I,m,n)……各ステージの16進数データ
SD(I,m,n),SS(x,y,z)……ブレイするステージの2進数データ
X,Y……矢印の座標
BX,BY……移動するブロックの座標
ST……ステージ
P……画面のキャラクタのコード
LF(n)……規定手数



```

1000 '//////////////////// S P H E R E //////////////////////
1010 SCREEN 0,0 :WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1 :DEFINT A-Z :COLOR 7
1020 DIM ST$(50,6,2),SD(8,6,2),SS(8,6,2),LF(50),H$(50) :GOSUB 2060
1030 B$(1)="JLdLLKM" :B$(2)="NPdLLOQ" :C$=" dll "
1040 Y$(1)="AcDlLI" :Y$(2)="IIdLLbD" :Y$(3)="EIdLLFI" :Y$(4)="IGdLLIH"
1050 FOR I=1 TO 50 :FOR J=1 TO 6 :READ ST$(I,J,1) :NEXT
1060 :FOR J=1 TO 6 :READ ST$(I,J,2) :NEXT :READ LF(I) :NEXT
1070 IF INKEY$(">") THEN 1070
1080 STATUS:CLS :LOCATE 10,12 :INPUT "INPUT STAGE No.=":ST
1090 IF ST<1 OR ST>50 THEN BEEP :GOTO 1080
1100 FOR I=0 TO 23 :COLOR 4 :LOCATE 0,I :PRINT STRINGS(32,"■");:NEXT
1110 FOR I=4 TO 19 :COLOR 7 :LOCATE 8,I :PRINT STRINGS(16," ");:NEXT
1120 FOR N=1 TO 2 :FOR I=1 TO 6 :W=VAL("&H"+ST$(ST,I,N)) :FOR Q=1 TO 8 :W=W*2
1130 IF W>255 THEN SS(Q,I,N)=1 :W=W-256 :ELSE SS(Q,I,N)=0
1140 NEXT Q,I,N
1150 FOR N=1 TO 2 :FOR I=1 TO 6 :FOR Q=1 TO 8 :SD(Q,I,N)=SS(Q,I,N) :NEXT Q,I,N
1160 X=22 :Y=18 :M=3 :LF=LF(ST)
1170 '//////////////////// S T A G E //////////////////////
1180 STATUS:LOCATE 33,10 :PRINT "LEFT " :LOCATE 35,12 :PRINT LF;
1190 :LOCATE 33,15 :PRINT "STAGE" :LOCATE 35,17 :PRINT USING"##";ST;
1200 FOR N=1 TO 2 :FOR I=1 TO 6 :FOR Q=1 TO 8
1210 IF SS(Q,I,N)=1 THEN BEEP 1 :WBYTE Q*2+6,I*2+4,7,B$(N) :BEEP 0
1220 NEXT Q,I,N
1230 '//////////////////// M A I N ! //////////////////////
1240 I0=INP(0) AND INP(1) :VX=0 :VY=0
1250 IF I0=254 THEN VY=-2 :M=1 ELSE IF I0=251 THEN VY=2 :M=2
1260 IF I0=239 THEN VX=-2 :M=3 ELSE IF I0=191 THEN VX=2 :M=4
1270 IF I0>255 THEN BVX=VX :BVY=VY
1280 IF INP(9)=191 THEN 1310
1290 IF STATUS(X+VX,Y+VY)<>&H2020 THEN WBYTE X,Y,7,Y$(M) :GOTO 1240
1300 WBYTE X,Y,7,C$ :X=X+VX :Y=Y+VY :WBYTE X,Y,7,Y$(M) ::GOTO 1240
1310 '//////////////////// T H R O W //////////////////////
1320 BX=X+BVX :BY=Y+BVY :P=STATUS(BX,BY)
1330 IF P=&H2020 OR P=&H8720 OR STATUS(BX+BVX,BY+BVY)<>&H2020 THEN 1230
1340 IF P=&H204E THEN N=2 ELSE N=1
1350 P=STATUS(BX+BVX,BY+BVY)
1360 IF P=&H8720 THEN WBYTE BX,BY,7,C$:GOTO 1150 ELSE IF P<>&H2020 THEN 1390
1370 SD((BX-6)/2,(BY-4)/2,2)=0
1380 WBYTE BX,BY,7,C$ :BX=BX+BVX :BY=BY+BVY :WBYTE BX,BY,7,B$(N) :GOTO 1350
1390 IF N=1 THEN 1460
1400 '//////////////////// J U D G E //////////////////////
1410 HX=(BX-6)/2 :HY=(BY-4)/2 :SD(HX,HY,2)=1
1420 FOR I=1 TO 6:IF (SD(I,HY,2)=1)*(SD(I+1,HY,2)=1)*(SD(I+2,HY,2)=1) THEN 1480
1430 NEXT
1440 FOR I=1 TO 4:IF (SD(HX,I,2)=1)*(SD(HX,I+1,2)=1)*(SD(HX,I+2,2)=1) THEN 1480
1450 NEXT
1460 LF=LF-1 :LOCATE 35,12:PRINT LF; :IF LF=0 THEN 1150 ELSE 1230
1470 '//////////////////// C L E A R //////////////////////
1480 IF ST>50 THEN 1510 ELSE COLOR 3:LOCATE 13,11:PRINT "CLEAR!":COLOR 7
1490 ST=ST+1:FOR I=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1500 LOCATE 13,11 :PRINT " ";:GOTO 1120
1510 COLOR 3 :LOCATE 8,10 :PRINT "CONGRATULATIONS!"; :BEEP
1520 FOR I=0 TO 10 :BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP :NEXT :BEEP 0
1530 COLOR 6 :LOCATE 8,12 :PRINT " PUSH [S] KEY " :IF INP(4)<>247 THEN 1530
1540 ::::::::::::::: RUN :::::::::::::::
1550 '//////////////////// S T A G E   D A T A //////////////////////
1560 DATA 00,00,00,00,08,00,00,08,00,14,00,00,1
1570 DATA 00,00,50,00,00,00,00,10,02,10,00,00,2

```



「The Elements of Game-Programming Style」第1回は最もオソマシイ処理になりやすいキー入力について。●プログラム悪例……特にPC88のプログラムに多い。「I=INP(0) AND INP(1):XD=(I-239)-(I-191):YD=(I-254)-(I-251)……」これは、よほどPC88に熟練していないと理解不能だ。このプログラムの意味「キー入力を受けて、テンキーの②、④、⑥、⑧の入力があつた場合にX、Y座標の増分値をXD、YDに代入する」である。(続く)

```

1580 DATA 10,00,00,20,00,00,00,10,00,02,10,00,2
1590 DATA 00,10,02,20,22,00,00,00,00,18,08,00,3
1600 DATA 00,00,00,00,14,00,00,08,04,10,00,00,3
1610 DATA 10,00,02,00,28,00,00,00,20,28,00,00,2
1620 DATA 08,04,22,10,08,00,00,10,08,04,00,00,2
1630 DATA 00,42,00,20,04,00,00,10,28,00,00,00,3
1640 DATA 00,10,04,24,00,02,00,00,08,00,08,10,3
1650 DATA 00,10,00,14,00,22,00,00,04,28,00,00,6
1660 DATA 00,02,00,20,0C,00,00,10,08,08,00,00,4
1670 DATA 00,00,20,00,0C,20,04,00,02,08,00,00,5
1680 DATA 00,04,00,20,02,10,00,00,00,18,08,00,5
1690 DATA 10,04,00,04,00,08,00,08,14,00,00,00,5
1700 DATA 00,18,00,20,08,00,00,24,00,10,00,00,5
1710 DATA 00,08,00,04,20,00,00,10,20,00,08,00,4
1720 DATA 00,10,04,00,14,00,04,08,00,08,00,00,4
1730 DATA 00,14,00,00,30,00,00,00,00,28,04,00,3
1740 DATA 00,30,02,00,20,04,04,08,00,08,00,00,4
1750 DATA 00,00,00,02,12,00,00,08,10,20,00,00,3
1760 DATA 00,04,00,08,02,10,00,10,00,44,00,00,5
1770 DATA 00,00,00,04,10,00,00,08,10,20,00,00,4
1780 DATA 04,24,00,00,00,20,00,00,10,08,04,00,5
1790 DATA 00,10,00,02,40,04,00,00,00,28,10,00,5
1800 DATA 00,08,00,00,14,20,00,00,38,00,00,00,5
1810 DATA 00,20,02,00,04,08,00,08,00,14,00,00,4
1820 DATA 00,04,04,20,08,00,00,10,10,10,00,00,4
1830 DATA 00,0C,00,00,08,00,00,20,08,00,00,20,5
1840 DATA 00,20,10,00,10,00,00,04,02,04,00,00,5
1850 DATA 08,00,00,00,04,10,00,00,1C,00,00,00,5
1860 DATA 00,10,00,0A,08,00,00,00,08,20,00,10,4
1870 DATA 00,08,20,04,00,00,00,00,00,10,10,20,5
1880 DATA 02,00,04,02,20,08,10,08,00,00,08,00,5
1890 DATA 00,00,00,00,00,00,20,04,08,10,20,04,4
1900 DATA 00,00,04,22,10,00,00,38,00,00,00,00,5
1910 DATA 22,00,02,00,42,22,00,24,00,00,08,00,5
1920 DATA 00,02,38,00,12,00,00,10,00,20,08,00,5
1930 DATA 02,10,04,40,00,58,10,00,00,12,00,00,8
1940 DATA 48,04,00,00,00,24,20,12,00,00,00,00,5
1950 DATA 04,00,34,00,00,12,00,10,00,00,22,00,5
1960 DATA 20,02,08,00,14,00,02,20,00,00,00,08,5
1970 DATA 08,04,02,08,00,08,00,40,20,10,00,00,4
1980 DATA 02,20,00,00,1A,00,00,08,18,00,00,00,6
1990 DATA 00,00,00,00,00,2A,02,20,00,08,00,00,5
2000 DATA 00,20,00,12,00,1A,04,00,10,00,08,00,4
2010 DATA 42,50,00,10,18,04,08,00,00,24,00,00,7
2020 DATA 0A,20,00,00,08,00,00,08,00,20,00,10,4
2030 DATA 40,12,00,10,42,00,00,00,10,00,10,04,4
2040 DATA 00,00,44,02,18,40,10,08,10,00,00,00,4
2050 DATA 42,00,00,04,00,4C,00,10,08,20,00,00,5
2060 ' /////////////// PF-X DEFINITION ///////////////
2070 RBYTE(&H41)="FFFEFCF8F0E0FCFC000103070F1F0303FFFEFCF8F0E0FCFC"
2080 RBYTE(&H42)="FCFC0E0F0F8FCFEFF03031F0F07030100FCFC0E0F0F8FCFEFF"
2090 RBYTE(&H43)="FF7F3F1F0F073F3F0080C0E0F0F8C0C0FF7F3F1F0F073F3F"
2100 RBYTE(&H44)="3F3F070F1F3F7FFFC0C0F8F0E0C080003F3F070F1F3F7FFF"
2110 RBYTE(&H45)="FFFFFFFFBF3E3C080000000040C1C3F7FFFFFFFFBF3E3C080"
2120 RBYTE(&H46)="80C0E3F3FBFFFFFFFF7F3F1C0C0400000080C0E3F3BFFFFFFFF"
2130 RBYTE(&H47)="FFFFFFFFDFCFC70301000000203038FCFEFFFFFFFFDFCFC70301"
2140 RBYTE(&H48)="0103C7CFDFFFFFFFFFEFC383020000000103C7CFDFFFFFFFF"
2150 RBYTE(&H49)="FFFFFFFFFFFFFFFFF000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF"
2160 RBYTE(&H4A)="7FBFDFAFDFAFABDDAE7FBFDFAFDFAFABDDAE7FBFDFAFDFAFABDDAE"
2170 RBYTE(&H4B)="DEADDBAFDFBFFF7FDEADDBAFDFBFFF7FDEADDBAFDFBFFF7F"
2180 RBYTE(&H4C)="FEFDFBF5FBD5BB75FEFDFBF5FBD5BB75FEFDFBF5FBD5BB75"
2190 RBYTE(&H4D)="7BB5DBF5FBFDFFFE7BB5DBF5FBFDFFFE7BB5DBF5FBFDFFFE"
2200 RBYTE(&H4E)="00050A152A5028500F1F3F7FFFFFFFFF0F1F3F7FFFFFFFFF"
2210 RBYTE(&H4F)="2850285020000000FFFFFFFF7A351A0FFFFFFFFF7A351A0F"
2220 RBYTE(&H50)="0050A850A0000000F0F8FCFEFDFBF5FB0F8FCFEFDFBF5FB"
2230 RBYTE(&H51)="000000000000000F5FBF5FBAE54A8F0F5FBF5FBAE54A8F0"
2240 RBYTE(&H20)="000000000000000000000000000000000000000000000000" : RETURN :
2250 ' =====
2260 ' === ORIGINAL by TPM.CO ===
2270 ' === TRANSPLANTATION by TORU ===
2280 ' =====

```

きれいな札を見ているだけで
不思議な気分になっちゃうファンタジック・パズル

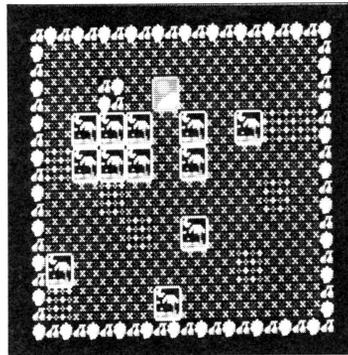
パズる

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0 ON PF-X

②まあ、ステキ！ 西洋花札 (んなものないけど) のような不思議な絵図の世界。クリアするといきなり画面が美しく変化するから、ぜひぜひ打ちこんで、キミの目で見てほしいな。

キミが②、④、⑥、⑧キーで動かせる花札は“晴”という名前。この“晴”を使って、“晴”が最初にあった位置まで“フルーツ”を移動させてくるのがゲームの目的なの。“フルーツ”と“夜”は左右にだけ動かすことができ、下に何もないとストンと落ちこみます。また、下にだけ動かせる“ダイヤ”という札もあるので利用しよう。なんか

まずいなーやだなーという状況に陥ったときは[ESC]キーで最初の状態にもどれるのであった。(少ゆ)



◎どれが何て札かは見ればわかるね。

BY 安芸海なめし

癖のある機械が好きですね。FM-7はアセンブリ言語で使っている時には不便なことがあります。そこが使い手をあきさせないFMの魅力のひとつでしょう。というわけで癖のある1画面を組んでみました。暇があったら次は別な物をやってみたいと思います。

癖のある
1画面

- プログラムの説明
- 0 初期設定 : 2,3...1面データ ; A,M.....画面データ書きこみ座標 ; ヲラクタNo.....N79
- 1~ 4 PF-X用フロントデータ : 10 終了判定、2面データ ; L.....画面No. ; ...キャラクタNo 0~タイヤ、1~空白、
- 5 フォント、パターンリード : ■変数リスト ; S.....Xの増減 ; 2~夜、3~フルーツ
- 6 面/パターンセット、キャラクタ : P\$(n).....キャラクタ ; P.....Yの増減 ; ...4行 FORL=1 TO (面数+1)
- 7 タタータ 0,1 : L\$(.....面/パターン ; ■チェックポイント ; ...9行 1 FL<>(面数)
- 8 キー入力、移動の判断 : B(n,m).....画面 ; このゲームは2面までしかないので残 ; U,Dは“晴”の位置です。 ; U,D.....ゴール座標 ; ■参考
- 9 落下処理、キャラクタデータ : F\$(.....PF-X用フロント ; 念、でも自作作はかんたんに作れちゃい ; ポジセット7号 PUZZLE10
- ; U,D.....ゴール座標 ; ます。 ; 面データ形式 DATA U, D, (キ

```
0 CLEAR,&H6CFF:SCREEN7,7:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:DEFINTA-Z
1 DATA"000000004488000000140000EEEEEE00000A142444880000", "0000002488200082000006C
FEFEFE7C38107C922488200820", "A040A0000A040A0000000000000000000000A040A00A040A000"
2 DATA"44AA440044AA440040A04000040A0400040A040040A0400", "7F808080808080A001030
34180000207F90A0B4998386A4", "FE0101010101814100000000000000E0FE010101F95095"
3 DATA"80808880D3FFF7F000000002C00000080808880AC90807F", "0101010123E7E3FE301010
18D83CFE0001010101C10101FE", "7DDFF0E0A0E0E0F07FA08F9FDF9F9F8F000000000000000"
4 DATA"FEDF7F3F2F3F3F7FFE2181C1D1C1C1810000000000000000", "DFFDFFFFFFFF7FA08281
83878F807F00000103070F0000", "DFFFDFFFFFFFF3D7FFFDFDF901FE1C7EFEFEFCF80000"
5 DIMP$(3),B(11,9):FORI=65TO76:READF$:FONT(I)=F$:NEXT:FORI=0TO3:READIS$:P$(I)=IS$:
NEXT:FORI=0TO98:FPRINT(I MOD11)*2+9,(I#11)*2+3,7,P$(3):NEXT:FORL=1TO3:READU,D,L$:
PLAY"V1L905caedfd"
6 X=U:Y=D:COLOR=(2,6):FORI=0TO79:A=(I MOD10)+1:M=(I#10)+1:N=VAL(MID$(L$,I+1,1)):
B(A,M)=N:FPRINTA*2+8,M*2+2,7,P$(N):NEXT:COLOR=(2,2): DATA"DDdLLDD", "CCdLLCC"
7 IS=INKEY$:S=(IS="4")*(X>1)*-1+(IS="6")*(X>10):P=(IS="8")*(Y>1)*-1+(IS="2")*(
Y<8):F=F0:IFB(X+S,Y+P)<>1THENF=1:IFP=1ANDB(X,Y+P)=0ANDB(X,Y+P)=1THEN8ELSEF=2:
IFS<>0ANDB(X+S,Y)>1ANDB(X+S,S,Y)=1THEN8ELSEIFB(U,D)=3ORIS=CHR$(27)THEN10ELSE7
8 FPRINTX*2+8,Y*2+2,7,P$(1):B(X,Y)=1:X=X+S:Y=Y+P:J=X+S:FPRINTX*2+8,Y*2+2,7,"IJDl
LKL":IFF=0THENB(X,Y)=5:GOTO7ELSEFPRINTX*2+8,(Y+P)*2+2,7,P$(B(X,Y)):B(J,Y+P)=B(X,
Y):IFF=1THENPLAY"L705cd":GOTO7ELSEIFB(J,Y+P+1)<>1THEN7ELSEPLAY"L6406ab07cdfga"
9 K=Y+P:FPRINTJ*2+8,K*2+2,7,P$(1):B(J,K+1)=B(J,K):FPRINTJ*2+8,(K+1)*2+2,7,P$(B(J,
K)):B(J,K)=1:IFB(J,K+2)<>1THEN7ELSEP=P+1:GOTO9:DATA"EFdLLGH", "AbdLLBA", 10,5, "1
1111111113121111112212120002212111111011111101111101111101211112111110111111111"
10 IFIS=CHR$(27)THENPLAY"V02L32o5fgadv01":GOTO6ELSEPLAY"L1206efdcfcfgacc":FORI
=0TO2000:COLOR=(2,6):COLOR=(2,2):NEXT:IFL<>2THENFORI=0TO3000:NEXTI,L:DATA10,5,"1
31022011112101111011111111111112120212021102110121212010212011111111111010102010"
```



〈Pazuru〉「晴れ」と「night」のデザインは、南方系の花札という感じで素敵なのだけれど、何しろ下地のもようやダイヤのカードがいて目がちらちらするんで、少し見にくいなあ。パズルの方はよくできてますが、2面しかないのがさびしい。1画面でもなくてもいいから、10面くらいあるとよかったのにね。ところで日本人の起源にはいろいろ説があるが、もともと単一民族ではなく、薩摩の隼人などは明治維新ごろイギリス人、日本人とは別の民族だと記されている。遠き島よりやしの実一つ。(よっちゃん)

思わず、かわいってと叫んじゃう
 小さな画面で楽しむミニチュア・シューティング！
 スーパー ウェポン

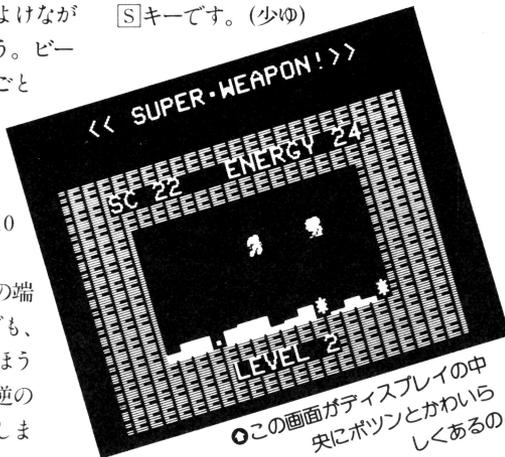
SUPER WEAPON

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0 ON PF-X

④フフ、かわいって。そんな感じのゲーム。画面中央の自機をテンキーで操作して体当たりしてくる敵をよけながらアスタリスクを全滅させよう。ビームはスペースキー。1発撃つごとにエネルギーが減少します。これが0になるか、敵機にぶつくとゲームオーバー。敵機を破壊するとエネルギーが10増えてちょっと安心できます。

島は100キャラ分あり、島の端に行くとなんと海に出ます。でも、何もありません。引き返したほうがいいでしょう。テンキーの逆の方向を押せばちゃんと引き返しま

す。あ、そうそう。ビームは斜め下にしかいかないので注意！ リプレイは[S]キーです。(少ゆ)



◎この画面がディスプレイの中央にボタンとかわいらしくあるの。



見て楽しんでね

「SUPER WEAPON」とつけたはずなのに採用通知には「SUPER MARU」と書いてあった。なんでだろう。まさか、違う人のプログラムじゃないでしょうね。(…)編集部注/ア・タ・リ。右ページをえいん、名前がよく似ていたのでつい書き間違えたんだい。ああっ、もうスペースがないぞ

BY Womson

■プログラムの説明

- | | | | |
|---------------|---------------------|-------------------------|---------------------|
| 10 初期設定 | : 130 命中した | : X, Y……自機の座標 | : M\$(n)……ビームのキャラクタ |
| 20~50 画面表示 | : 140 敵移動 | : VX, VY……自機の座標増分 | : W1 \$……島のキャラクタ |
| 60~80 メインルーチン | : 150 1面クリアとゲームオーバー | : M, N……エッグウォーカーの座標 | : K……地上物と画面中央の距離 |
| 90~110 横移動 | : 160~180 PCG定義 | : A\$(n)……スーパーウェポン1号の座標 | : V……画面右端のキャラクタの位置 |
| 120 ビームを撃つ | : 190~200 初期設定 | : B\$……エッグウォーカーのキャラクタ | : SC, E……スコア、エネルギー |
| | : ■変数リスト | | : L……レベル |

```

10 CLEAR, &H6CFF: SCREEN7, 7: COLOR5, 0: WIDTH40, 25: CONSOLE0, 25, 0, 0: DEFINTEA-Z
20 LINE(9, 5)-(31, 17), "1", 9, BF: LOCATE12, 2: PRINT"<< SUPER WEAPON!>>"
30 RANDOMIZETIME: L=1: SC=0: S1=0: LOCATE12, 6: PRINT"SC ENERGY "
40 LINE(13, 8)-(27, 14), " ", BF: LOCATE17, 16: PRINTUSING"LEVEL##"; L: GOSUB160
50 V=43: X=50: Y=10: E=30: W1$=MID$(W$, V, 15): FPRINT20, 10, 7, A$: LOCATE13, 14: PRINTW1$
60 I=PEEK(&HFD01): VX=(I=52)-(I=54): VY=(I=56)-(I=50): ONVX+2GOTO90, 70, 90
70 LOCATE14, 6: PRINTUSING"### ENERGY###"; SC: E: IFINKEY$=" " THENVX=(A$="%")-(A$="
$"): GOSUB120: IFSC MOD 20=0ANDSC>S1 THENPLAY"L16CR32EDG": GOTO150ELSEIFE=0THEN150
80 FPRINT20, Y, 0, " ": Y=Y+VY-(Y+VY=7)+(Y+VY=14): FPRINT20, Y, 7, A$: GOSUB140: GOTO60
90 V=X+VX*8: IFV<1 THEN V=100 ELSE IF V>100 THEN V=1
100 IFV<0 THENW1$=MID$(W$, V, 1)+LEFT$(W1$, 14)ELSEW1$=RIGHT$(W1$, 14)+MID$(W$, V, 1)
110 LOCATE13, 14: PRINT W1$: X=X+VX: A$=A$-(VX=-1): GOTO70
120 J=20: FORI=Y TO14: S=SCREEN(J+VX, I): IFS=42ORS=38 THENGOSUB130: RETURNELSELOCATEJ
+VX, I: PRINTM$(-VX=-1): FPRINTJ+VX, I, 0, " ": J=J+VX: NEXT: E=E-1: RETURN
130 PLAY"L6405D": K=VX*(15-Y): IFS=42 THENLOCATE20+K, 14: PRINT ".": MID$(W$, X+K, 1)=".":
MID$(W1$, 8+K, 1)=".": SC=SC+1: E=E-1: RETURNELSEFPRINTM, N, 0, " ": E=E+10: M=13: RETURN
140 IFM=13 THENFPRINTM, N, 0, " ": M=27: N=Y: RETURN ELSE PLAY"L6403DGR64": FPRINTM, N, 0,
" ": M=M-1: FPRINTM, N, 7, B$: IFM=20 AND N=Y THEN150 ELSE RETURN
150 IFSC MOD 20=0ANDSC>S1 THENL=L+1: S1=S1+20: GOTO40ELSEPLAY"L1603AAFEDEF": LOCATE
16, 9: PRINT"GAME OVER": LOCATE16, 12: PRINT"Hit(S)Key": WHILEINKEY$<>"S": WEND: GOTO30
160 FONT(36)="047E7EC95D1266CC363450061C006644043650041C126644": A$(0)="$": M=27
170 FONT(37)="207E7E93BA4866336C2C0A6038006622206C0A2038486622": A$(1)="$": N=11
180 FONT(38)="7CFEF2E0661B36000C1E1EFC680000DE6CDE12E062122400": B$="$": A$="$"
190 M$(0)="$": M$(1)="$": W$="$": FORI=1TO100: W$=W$+CHR$(RND*7+128): NEXT: FORI=1TO20
200 V=RND*97+2: IF MID$(W$, V, 1)="$*" THEN 200 ELSE MID$(W$, V, 1)="$*": NEXT: RETURN
    
```

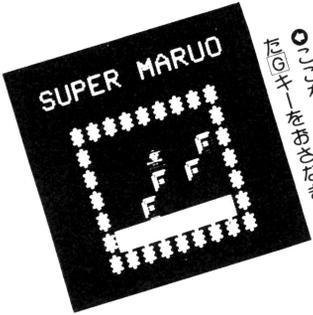


「SUPER WEAPON」敵の「エッグウォーカー」は自機的位置を読んで、それに合わせて出てくるので、しばらくこいつをねらい撃ちしてエネルギーを増やしたあと、地表すれすれで順番にアスタリスクを破壊していけば、わりと楽に面クリアできるというのが、ウルテフ、ウラワザ、ウラテフ、ウルカツなどいろいろな用語で各社が競い合うところの必勝法で、JL©出版、角©書店、○間書店など入り乱れ、テレビランドなんていうのもあるので、ジャマ森氏は休むひまもないのだった。(よつちゃん)

小さな画面のなかをマルオが走る
ミニミニ・アドベンチャー&アスレティックゲーム
スーパー マルオ

SUPER MARUO

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0 ON PF-X



このゲームの面白さは、
キーを押さなければなりません。

④このゲーム、左のゲームと名前は似ているし画面の雰囲気も似ていて、不思議な偶然の一致。かわいい「マルオ」(マリオじゃないよ。念のため)のミニミニ・ワールド・アスレティックゲーム。④、⑥でマルオが左右に動き、⑧でジャンプ! だけど、マルオは1ブロック分しか上に飛べないので、変なところに落ちてしまうと2度と復活できなくなってしまう。気をつけよう!! 動けなくなったら⑧キーで1面からやりなおし!

④あ〜んこわいよ。④スポーツ。ふええん。



いろんな関門が次から次へと出てきてちょっと頭を使って乗りこえ方を考えなくちゃいけないパズルみたいなゲーム。制限時間を超えたらゲームオーバー。リプレイはもう一度RUNしてね。



■プログラムの説明

- | | | | |
|-------------|-------------|--------------------|----------------------|
| 0 初期設定 | 14~16 画面設定 | 21~23 画面スキャン | X, Y.....MARUOの座標 |
| 1~2 フォントセット | 17 キースキャン | 24~25 画面表示、MARUO表示 | X1, Y1.....MARUOの移動量 |
| 3~12 面の設定 | 18 ゴールしたか | ■変数リスト | G\$.....画面スキャン |
| 13 初期設定 | 19 キー読みとり | R.....ラウンド数 | |
| | 20 タイムオーバーか | A\$.....面のデータ | |

```

0 CLEAR,&H6CFF:DEFINT A-Z
1 FONT(&H23)="7EBDC3DBDBC3BD7E0000000000000007EBCC0D8D8C08000"
2 FONT(&H24)="0000000010107E00183F3418EE2981800000341882000000":R=0
3 FOR I=0 TO 1000:NEXT:R=R+1:IF R=3 THEN R=1 ELSE ON R GOTO 4,9
4 A$(1)="
5 A$(2)="
6 A$(3)="
7 A$(4)="
8 A$(5)="■スタート"
9 A$(1)="
10 A$(2)="
11 A$(3)="
12 A$(4)="
13 WIDTH40,25:X=4:Y=4:T=150:LINE(15,9)-(23,15),"*",7,B
14 COLOR6:LOCATE 14,7:PRINT "SUPER MARUO":COLOR2:LOCATE 16,17:PRINT "ROUND";R
15 LINE(16,10)-(22,14)," ",BF:LOCATE17,12:PRINT"START"
16 PLAY "V10T25505EGEO6ER64EDCRO5EGEO6ER64EDC":FORI=0TO3000:NEXT I
17 I$=INKEY$:X1=0:Y1=0:IF I$="G" THEN R=0:GOTO1
18 IF X=60 THEN LINE(16,10)-(22,14)," ",BF:LOCATE17,12:PRINT"CLEAR":GOTO3
19 IF I$="8" THEN Y1=-1 ELSE IF I$="4" THEN X1=-1:Y1=0 ELSE IF I$="6" THEN X1=1:Y1=0
20 COLOR5:LOCATE16,19:PRINT"TIME";T:IFT=0 THEN LOCATE17,12:PRINT"OVER!":GOTO 20
21 IF Y1 AND Y1=-1 THEN Y1=0 ELSE IF X1 AND X1<4 THEN X1=0
22 G$=MID$(A$(Y+Y1),X+X1,1):IF G$="*" OR G$="#" THEN X1=0:Y1=0
23 G$=MID$(A$(Y+1),X+X1,1):MID$(A$(Y),X,1)="":IF G$=" " THEN Y1=1
24 X=X+X1:Y=Y+Y1:MID$(A$(Y),X,1)="$":FORI=1TO4:FPRINT16,I+9,7,MID$(A$(I),X-3,7)
25 NEXT:LOCATE16,14:PRINTMID$(A$(5),X-3,7):T=T-1:GOTO 17
    
```



〈SUPER MARUO〉はくはビゲのない4、5歳のオボツチャマ、丸男です。今日は恐い夢にうなされて思わず早起きしてしまつたので、ジャンプした瞬間にキーを2回たたいて編集部に来て来ました。だれもないだろうと思って中に入ると、同じことを考えていたでぶ大先生と@がにこやかに談笑していました。だからといってこのゲームは難しいわけだが、読者から送られて来た鉄観音はたいへんおいしい。さあ、当番の少女ゆきも来たし、家に帰つてもう一回褒めようかな。(よつちゃん)

バッタとクワガタが一致協力!
虹色に変わるリンゴを地面に落とさないように!

レインボーアップル

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0 ON PF-X

④緑のバッタとピンクのクワガタを操作して、7色に変化するリンゴを取っていくゲーム。

バッタは[4],[6]キーで左右に動き、木にぶら下がっているリンゴを取っていきます。リンゴは白くなるると下に落ちてくるので、クワガタを[1],[3]キーで左右に動かしてひろってください。バッタが取ったリンゴは1個1

点だけど、クワガタが取ると危険手当てで10点入ります。

リンゴが地面に落ちるとゲームオー



画面中央でバタバタしてるのがバッタ。下にいるのがクワガタです。



安易³ 画面が少し狭いですが、これだけの広さでも結構難しいことをやっています。ちなみにぼくのハイスコアはレベル10で40点です。パソコンをはじめてから1年8か月立ちました。ずっとFM-7です。FMは比較的の低価格で、ゲームもいろいろあります。BASICも大変わかりやすい、とぼくは思うんだけど、M5のほうがかっとわかりやすいと友だちにいわれてしまった。それにしてもFM-7はすっかり安くなってしまった……。

バー。[S]キーでリプレイです。

最初にレベルが選べるけれど、数の大きいほうが難しくなります。(少ゆ)

■プログラムの説明

- 10 REM文
- 20 初期設定
- 30 レベル入力
- 40~80 画面表示
- 90~100 メインルーチン

- 110~140 バッタ移動
- 150~170 クワガタ移動
- 180~210 リンゴ表示
- 220 ゲームオーバー
- 230~240 PCG定義
- 変数リスト

- X,Y……バッタの座標
- VX,VY……バッタの座標増分
- M……クワガタのX座標
- VM……クワガタの座標増分
- A,B……リンゴの座標
- A(n)……リンゴの色

- F……リンゴの状態
- SC,HS……スコア、ハイスコア
- L……難易度

```

10 '<<<< レインボー アップル >>>' by T.I 1986/04/05
20 CLEAR:&H6CFF:SCREEN7,7:COLOR7,0:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:DEFINTA-Z
30 LOCATE15,10:INPUT"LEVEL(1-10)";L:IFL<1 OR L>10THEN30 ELSECLS:DIMA(19)
40 RANDOMIZETIME/4:LINE(10,6)-(30,19),"+",13,B:LINE(11,7)-(29,9),"^",12,BF
50 GOSUB230:FPRINT11,18,2,STRING$(19,"%"):LOCATE12,3:PRINT"<<Rainbow Apple>>"
60 PLAY"L1604AA-A05DR16D804G-FG-BR16B8A4050-04B050-D8"
70 X=19:Y=16:VX=1:VY=1:M=20:F=0:SC=0:LINE(11,10)-(29,17),"",BF
80 LOCATE21,5:PRINTUSING"Hi-SC: ###";HS:FORI=0TO19:A(I)=0:NEXT
90 I$=INKEY$:PL$=CHR$(Y+55)+(Y=17):PLAY"L6405"+PL$:GOSUB110:GOSUB150:GOSUB180
100 LOCATE10,5:PRINTUSING"SC: ###";SC:GOTO90
110 IFI$="4"THEN VX=-1 ELSE IFI$="6" THEN VX=1 ELSE IFI$<>" " THENVX=0
120 VX=VX*(2*((X+VX=10)+(X+VX=30))+1):VY=VY*(2*((Y+VY=9)+(Y+VY=18))+1)
130 IF A(X-10)>0ANDY=10 THENPLAY"L6404EB":SC=SC+1:A(X-10)=0
140 LOCATEX,Y:PRINT "X=X+VX:Y=Y+VY:FPRINTX,Y,4,"$":RETURN
150 VM=(I$="3")*(M+VM<29)-(I$="1")*(M+VM>11)
160 IF F=1 AND A+10=M AND B=17 THENBEEP:SC=SC+10:A(M-10)=0:F=0
170 LOCATEM,17:PRINT "M=M+VM:FPRINTM,17,3,"&":RETURN
180 IF RND>L*.1 THEN RETURN ELSE IF F=1 THEN BEEP1:BEEP0:GOTO210
190 A=RND*18+1:A(A)=A(A)+1:IFA(A)=7THENF=1:B=10
200 FPRINTA+10,10,A(A),"":RETURN
210 LOCATEA+10,B:PRINT "B=B+1:IF B=18 THEN 220 ELSE FPRINTA+10,B,7,"":RETURN
220 PLAY"L1604A805C04BAA-A8":LOCATE16,13:PRINT"GAME OVER":LOCATE15,15:PRINT"HIT
[S] KEY":WHILEINKEY$<>"S":WEND:IF SC>HS THEN HS=SC:GOTO70 ELSE70
230 FORI=0TO3:READA$:FONT(36+I)=A$+A$+A$:NEXT:LOCATE17,20:PRINT"LEVEL":L:RETURN
240 DATA0912247C56D57CC7,085BFF7EE7DDFEF,2844447C55D67CC7,081054FEBEBE5C38
    
```

<The Elements of Game-Programming Style⑥> こう変更すれば、定数(本来プログラム中に入れるべきでない)が初期値設定部分にまとまり目的がわかりやすくなる。また、実行時における関数の使用回数が減り、実行速度もアップするのだ。もう1つ重要なのが移植性である。たとえばFM7に対しては、「KKK\$= "2468"」に変更、I=INSTR(KKK\$, INKEY\$)に変更と、たった2カ所の変更で移植できる。本誌ではキャパビの移植に伴いこのキー入力処理を実際に行ってみた。(続く)

LOLIのヤリガイソフト情報⑥

RPGとアドベンチャーのあいだで

みなさんこんばんは。山田・LOLI・政彦でございます。ててて、久しぶりに大真面目な原稿を書いたんで、なぜか腰が痛くなってしまった。今回はゲーマーたちの長年の疑問に答える意気ごみでがんばってみました！

ると大喜び！ ティスプレイのなかのキャラクタになりきってプレイできるのが『ザナドゥ』の最大の魅力だもんね。

ポクの感覚だとドンピシャのRPGである『ザナドゥ』が乱数要素を排除している限り、「乱数を使っている」=「RPG」という考えは捨ててほしい……というのがポクの考えだ。

じゃ、結局『ハイドライド』ってなんなのだろう。

じつをいうと、ポクはアドベンチャーゲームだと思っているんだ。「いや、むしろアクションゲームだ」という人もいるかもしれない。その意見には一理あると思うけど、他のアクションゲーム、たとえば『らぶてつく』や『ちやっくんぼつぷ』などに比べると、敵の攻撃がゆるく、じっくりと考えながら行動できるという点で、謎解きを楽しむ要素のほうがより強いと思うのだ。

今までのRPGを見直してみると…

ああ、やれやれ、やっとわかってきたぞ。やっぱり、『ハイドライド』はアドベンチャーだということでも落ち着きそうだ。少なくとも、ポクはアドベンチャーだと断定する勇気がわいてきた！

そういう視点、つまり、キャラクタの設定・成長の要素を中心にしたポク流の見方で一般にRPGといわれている数多くのゲームを見直してみると、むしろ、アドベンチャーといったほうがしっくりくるものが多いようだ。

たとえば『リグラス』はアイテムの使い方を探るアドベンチャーだし、『コスミックソルジャー』も処方箋ファイルを手に入れるアドベンチャーだといえると思う。新作の『冒険浪漫』（*注）？このゲームは、『ドルアーガの塔』や『スーパーマリオブラザーズ』のような味があって、まるでファミコンで遊んでいる（？）ような気分がするゲームだね。これも『ドルアーガ』が断じてRPGではないのと同じ理由で、やはりアドベンチャーだと思う（システムソフト社はRPGといってるだけだねエ）。

最後にもう一度まとめておこう。RPGとは「キャラクタとプレイヤーが一心同体となって遊ぶゲーム」、アドベンチャーとは「キャラクタを冷静に見つめて謎解きを楽しむゲーム」。これがポクの結論だ。

ちょっと独断に走りすぎるところもあるかもしれない。この記事を読んでくれているキミたちはどう考えているのだろうか。ポクを支持してくれる意見はもちろん、「ワヤワヤ、なにいつてんだ！」なんて激しい反対意見もポクは歓迎する。

じゃ、また、次のポシエツトで会おうね！

*注・『冒険浪漫』

●システムソフト ☎092-714-6236

●PC-8801mk II SR/TR/FR/MR

●5D（予約7,800円）6月頃発売予定



なにかと話題の『ゼルダの伝説』

『ゼルダの伝説』は、多くの雑誌（たとえば某Beep誌）でRPGとして紹介されていたよね。でも、実際にプレイしたポクとしては、その記事に多少疑問を感じたのでテクノポリス（'86年4月号『VIVA！ファミコン』）に「『ゼルダの伝説』はアドベンチャーである」とプチあげるような感じで書いたんだ。ところが、その記事を読んだファミマガのある編集部員に「山田さん、任天堂では最初からアドベンチャーだと言ってるのをご存知なかったんですか？」と笑われてしまった。

だって、あんなにあちこちでRPGって書いてあったんだもん。てっきり、任天堂が『ゼルダ』をRPGとして発表したものと思いで、不思議はないよね。しかし、事実は逆だった。ポクの発見だと思ってちよっと得意になっていたのに、ガックシ。

それにしても『ゼルダ』のようにRPGなのか、アドベンチャーなのかよくわからないゲームって多いと思わない？ そこで、今回は、LOLI式RPG/アドベンチャーの見分け方というのをやってみよう。でも、テクノポリスのなかでもいろいろ意見があるし、他の雑誌の編集部やソフトハウスの人たちなどはなおさら考えが違ふことだろう。読者のみんなにもキミたちなりの意見があると思う。これはあくまでポク個人の意見なので、そのつもりで読んでほしい。

『ハイドライド』はRPGか？

で、前から疑問だったのが、「『ハイドライド』はホントにRPGなのか？」ってこと。

だってさ、自分のキャラクタっていないじゃない？ ゲームに登場するのはジム君だけだし、

わっ、レベルが上がった！ といってもそんなにうれしくないし……。それよりも、妖精をみつけたり、アイテムを手に入れたりするほうがダントツに楽しいもんね。

ポクはね、RPGというのは登場するキャラクタがプレイヤーの分身であるべきだと思っている。名前くらいは自由につけさせてもらいたいし、できれば性格なんかも設定したい、いや、RPGと名がつく以上はできなければおかしいと断言してもいい。RPGは、自分のキャラクタが成長していくその姿を見るのがとつても楽しいゲームであるはずなんだ。

ところが、『ハイドライド』はキャラクタ・メイクの機能がなくて、ジムくんを自分の分身とはとうい思えない。確かにレベルは上がっていきけれど、戦うのが多少ラクになったかな、っていうことぐらいで感激もなにもありゃしない（これは前にテクノポリスでも書いた）。ポクはどうしても、『ハイドライド』をRPGだなんて思えないんだ。

『ザナドゥ』はRPGの看板役者だ

では、どんなゲームがRPGなのか考えてみよう。まず、①キャラクタの名前をつけたり能力を設定したりして自分なりの個性が生かせること。そうして自分自身が作った“分身”だからこそ、②キャラクタたちが成長していく姿を見るのがすごくうれしい。そんなゲームこそRPGだ。ポクはそう思う。

話はちよっとずれるかもしれないけど、乱数要素の加わったアドベンチャー、それがRPGだと思っている人がいるかもしれないね。

確かに、乱数をあちこちに使っているRPGは多い。でもね、いまや日本のRPGの看板、干両役者となった『ザナドゥ』は、乱数というものを一切使っていないのだよ！

『ザナドゥ』のキャラクタはもう自分と一心同体で、テンプルに入るまえにはレベルが上がりますようにと祈りをこめ、実際にレベルが上がり

ジャンパー
JUMPER

FOR MSX(8K)/MSX2

くずれる床をサバイバル・ジャンプ

つらく悲しい受験時代だけに

BY Gaku



うーんやっぱり初採用てのはうれしいもんだ。おかげで3時間も笑いが止まらなかった。このプログラムを作ったときはつらく悲しい受験生やったところだから1画面プログラムを作るのもすっごく大変だった。でも、その苦労を考えるとますますうれしいノ余談・初採用の通知なのに父に先を越されて封を切られてしまった。

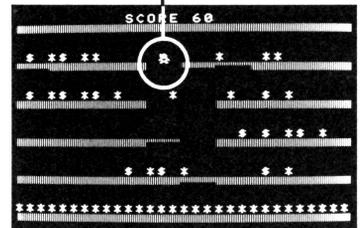
■プログラムの説明

- 1~ 2 初期設定、画面表示
- 3 床を薄くする、キー入力
- 4 ジャンパーの移動と表示、ゲームオーバー処理
- 5 面クリア
- 6 \$、*表示サブルーチン

■変数リスト

- X, Y……ジャンパーの座標
- R(n, m), K, L……床の表示用
- V……スティック入力用
- C, E……画面PEEK制定用
- F……スペースキー入力用
- M……残りの金塊の数
- H……床の減るスピード
- G……キャラクタ設定用

◎主人公はシューノケル付です。



◎あー、床がなくなってしまった、落ちちゃう！ 斜めジャンプで切り抜けよう！

⑤なんだ、TELJIROの『PONPON』じゃないかと一瞬思ったけど、ちょっと違う。RUNさせて、イガイガ(*)をさけて、お金(\$)を取るというのは同じなんだけど、主人公のジャンパーはカーソルキーで左右に動きつつ、スペースキーでジャンプするのだ。カーソルキーとスペースキーをいっしょに押せば、斜めにも跳ぶ。ふーん、それだけ？ といわれちゃ私は怒るね。もちろんまだある。画面は5層の床で仕切られていて、この床がまたいやなやつなのだ。なんと勝手に薄くなっていく。で、穴があってジャンパーは下に落ちちゃうのだが、いちばん下まで落ちるとイガイガばかりなので必然の結果としてアウト。床は穴があくばかりじゃなくて、ふさがったりもするのでタイミングよく各層を移動するのがコツ。リプレイはIキー。(よ)

```

1 DEFINT A-Z: SCREEN 1, 0: WIDTH 32: KEY OFF: COL
OR 15, 1, 1: SPRITE$(0) = "X|d<B<f": VPoke 8219
, 97: G=6: FOR I=221 TO 223: FOR J=I*8 TO I*8+G: VP
OKE J, 255: NEXT G: G=2: NEXT LOCATE 1, 22: PRIN
T STRING$(30, "*"): S=0: M=6: DEFFNP(X, Y)=VPE
EK(6144+X+Y*32): FOR I=0 TO 15: GOSUB 6: NEXT
2 A$(0) = "コン": A$(1) = "^^^": A$(2) = "ooo": A$
(3) = "   ": H=0: X=1: Y=5: FOR I=3 TO 23 STEP 4: LO
CATE 1, I: PRINT STRING$(30, "ン"): : NEXT
3 K=(X-1)*3: L=(Y-4)*4: R(K, L)=R(K, L)-1*(R
(K, L)<20): LOCATE K*3+1, L*4+7: PRINT A$(R(K
, L)-1)*M): : V=STICK(0): X=X-(V=7)*(X>1)+(V
=3)*(X<30): C=FNP(X, Y+1): IF STRIG(0) AND C>2
0 THEN F=1 ELSE IF FNP(X, Y-1)>20 THEN F=0
4 Y=Y+(F=1)-(F=0 AND C<43): PUT SPRITE 0, (X*8
, Y*8), 15: E=FNP(X, Y): IFE=36 THEN 5 ELSE IFE=3
2 THEN 3 ELSE FOR I=0 TO 1: LOCATE 12, 9: PRINT "GAM
E OVER": IF INKEY$="1" THEN RUN ELSE I=0: NEXT
5 PLAY "L64V1507AB": GOSUB 6: LOCATE X, Y: PRIN
T "   ": S=S+10: LOCATE 11, 2: PRINT "SCORE" S: H=H
+1: IF H=25 THEN FOR I=0 TO 3: FOR J=0 TO 9: R(J, I)=
0: NEXT J, I: M=M-1: PLAY "CDECDE": GOTO 2 ELSE 3
6 LOCATE INT(RND(1)*26)+2, INT(RND(1)*4)*4
+6: PRINT "$"+CHR$(28)+"*": RETURN
    
```


ツーカーズ TWO CARS

FOR X1シリーズ(G-RAM+ジョイスティック要)Hu-BASIC(NEW-BASIC不可)



あ、ゲームオーバー！あんまり画面が複雑なのでネコには説明不可能だよ。

② 2人用変形トロンゲーム。ただしジョイスティックが必要さ。プレイヤー1は右画面

たがいに相手を囲みあう
エキサイティング・カー・ファイト!

の車をテンキーの[4]、[6]、プレイヤー2は左画面の車をジョイスティックで、それぞれ左右に操作(進行方向に対して)。軌跡はブロックになって相手の領域に現れて、軌跡どうしが重なるたびに、青→赤→白……と変化。赤でぶつかるダメージが増え、100%になると負けだ。リプレイは[Y]キー。(バ)



BY ちょこら

パソコン歴2年です。X1Cを買った当時はプログラム作りに励んでいましたが、MAPPYを買って以来ゲームのとりこになってしまい、ずーっとプログラムを作らずにいました。でも、高3となってからはゲームをやらずに、プログラム作りを再開することにしました。1画面コーナーはとてもいい。特にパンプさんの『LIFEGAME』には感動しました。

パンプの『LIFE GAME』に感動

■プログラムの説明	: 60~70	キー入力、増分設定	: 130~150	ゲームオーバー処理	: C\$……車の先のキャラクタ読みこみ用
10 初期設定	: 80	壁にぶつかったときの処理	: 160~220	PCG定義	: D(n)……ダメージ
20~30 画面作成	: 90	軌跡表示	■変数リスト		: I……現在動いている車のナンバー
40 変数設定	: 100	車移動処理	X(n), Y(n)……車の座標		: EN……勝った車のナンバー
50 車が重なってないかのフラグ	: 110	車表示	M(n), N(n)……車の座標増分		: X, Y……自分の座標
たて	: 120	ダメージ表示	J……軌跡のX座標		: R……ラウンド

```

10 WIDTH40: INIT:CLS4:DEFINTA-Z:TEMP03000:CLICKOFF:GOSUB160
20 CLR:CGEN0:FORI=0TO1:LOCATE20*I,0:PRINT"PLAYER";I+1;"DAMAGE 0%":NEXT:CGEN1
30 LINE(0,1)-(39,24),"E",BF:LINE(0,1)-(39,24),"F",B:LINE(19,2)-(20,38),"F",B
40 X(1)=9:X(2)=29:Y(1)=12:Y(2)=12:N(1)=-1:N(2)=-1
50 C=(X(1)+20=X(2))*Y(1)=Y(2)
60 S=STICK(0):IFS=4ORS=6THENA=M(1):B=N(1):D=(S=4)-(S=6):M(1)=D*-B:N(1)=D*A
70 S=STICK(1):IFS=4ORS=6THENA=M(2):B=N(2):D=(S=4)-(S=6):M(2)=D*-B:N(2)=D*A
80 FORI=1TO2:J=X(I)+CINT(I-1.5)*20*(C<>1):C$=CHARACTER$(X(I)+M(I),Y(I)+N(I)):IFC
$="F"THENM(I)=-M(I):N(I)=-N(I):D(I)=D(I)+10:PLAY"DEF":IFD(I)=100THENEN=-I-3)
90 LOCATEJ,Y(I):PRINTCHR$(71+(CHARACTER$(J,Y(I))="G")+(CHARACTER$(J,Y(I))="F")*2
):IFC=1THEN100ELSELOCATEX(I),Y(I):PRINT"E"
100 X(I)=X(I)-M(I)*(C$<>"F"):Y(I)=Y(I)-N(I)*(C$<>"F")
110 LOCATEX(I),Y(I):PRINTCHR$(66+N(I))*-(M(I)=0)+(67+M(I))*-(N(I)=0):NEXT
120 C=0:CGEN:FORI=1TO2:LOCATE15+(I-1)*20,0:PRINT USING"###":D(I):NEXT:CGEN1
130 PLAY"04A":IFEN=0THEN50ELSEPLAY"ABCDEFGHIABCDEFGHIABCDEFGHIABCDEFGHI"
140 CGEN:LOCATE10,12:PRINT"PLAYER";EN;"WIN":LOCATE11,13:PRINT"REPLAY?(Y/N)"
150 I$=INKEY$:IFI$="Y"THEN20ELSEIFI$="N"THENCGEN:CLS:ENDELSE150
160 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("0018183C183C1800004242000081DB000000001824004200")
170 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("0000147E7E140000066200020200620060002081010080200")
180 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("00183C183C18180000DB8100004242000042002418000000")
190 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("0000287E7E28000060460040400046600040100808104000")
200 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("0000000000000000BFBFBF0000BFBFBF000000000000000000")
210 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("FBFBFB00BFBFBF000000000000000000000000000000")
220 A$="0000000000000000":DEFCHR$(69)=HEXCHR$(A$+A$+A$):RETURN
    
```



「少女ゆきにないしよ話」 「てくほりを見ただけKATE BUSHが好きなのですか。特に私はRunning up that hillのイントロの真夜中に急行列車がロンドンを通りすぎるような音が好きです。」(Island Field) ☆うん。そーなのですよ。でも特別このうたではなく気分次第で何でも聴きます。KATEさんは、あの表現力にひかれたのでした。最近は何〜、もー1番嫌っていた、あのハードロックとゆー音楽まで聴く(とゆーより流す)ようになってもうた。あぶい、あぶい。

1画面プログラムコーナーMSX~X1

モグラたたき

V2

FOR X1シリーズ(G-RAM要)Hu-BASIC

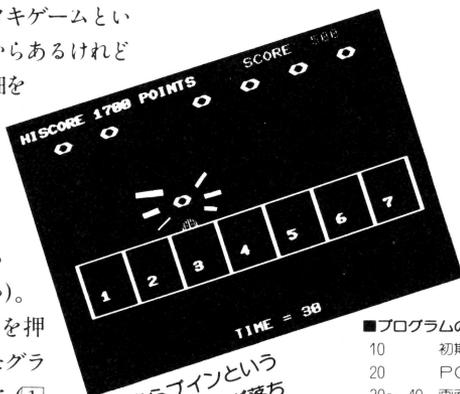
④「女の子はモグラたたきが好きなんだって! スカッとするんだって!」と作者はのたまっているけれど、ネコだって好きなんです。ニヤンと。

パソコンのモグラたたきゲームというのもすごいむかしからあるけれどこのV2は一味違う。畑を荒らすというイメージではなく、六本木アランド前のマンホールから頭を出して「ども」と愛嬌をふりまくモグラって感じ(どーゆーんじゃ)。

RUNしてなにかキーを押してゲームスタート。モグラが出てきたところで数字(1)~(7)を押すと上からハンマーのつもりのキャラがおもい

つきりたく。当たると100点プラス、はずれると50点マイナスだ。制限時間は30秒。ちなみに編集部のハイスコアは3500点。(ハ)

動きが楽しい
ニューモグラたたき!



○上からバインという
感じてハンマーが落ち
てくるところがずんぞ
楽しいのだ。えい!



このプログラムは1画面でどの程度できるかに初挑戦してきました。初めターボ用だったのをX1でも使えるように改良を加えました。どうかみなさん、まゆ毛のあるモグラをたいてやってください。パソコン歴は3年です。

1画面に初挑戦

■プログラムの説明

- 10 初期設定
- 20 PCG設定
- 30~40 画面作成
- 50~60 スタート待ち
- 70~90 メインルーチン
- 100~150 各種サブルーチン群
- 160~190 ゲームエンド処理

- 200~210 PCGデータ
- 変数リスト
- HS.....ハイスコア (&HEFFFF)。
- S.....スコア
- X.....モグラ発生場所
- T.....モグラ表示時間
- K.....押されたキー
- A.....モグラの表示・消滅

```

10 INIT:WIDTH40:DEFINT A-Z:CLICKOFF:CONSOLE0,25:CLS4:HS=PEEK(&HEFFF)*50
20 RESTORE200:FORI=48TO49:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:FORI=1TO7:J=I*40
30 LOCATEI*5-2,2:PRINT"<>";:LINE(J-28,104)-(J+12,144),PSET,7,B:LOCATEI*5-2,16
40 PRINTCHR$(I+48);:NEXT:GOSUB100:COLOR6:LOCATE0,0:PRINT"HISCORE";HS;"POINTS"
50 COLOR4:LOCATE11,23:PRINT"Hit any key !!!!!";:PLAY"V1404C1DEFGAB+CR1"
60 I$=INKEY$:IFI$="" THEN60 ELSELOCATE0,23:PRINTCHR$(5);:TIME=0
70 X=INT(RND*7+1):A=1:CGEN1:GOSUB150:PLAY"06C0":A=0:T=INT(RND*300):FORC=1TO T
80 K=STICK(0):IFK>0 THENC=T:IFK>0 AND K<8 GOSUB110
90 COLOR5:LOCATE15,23:PRINT"TIME=";TIME:NEXT:GOSUB150:IFTIME>29 THEN160 ELSE70
100 COLOR4:LOCATE24,0:PRINT"SCORE";:COLOR3:PRINTUSING"#####",S;:RETURN
110 COLOR7:FORI=3TO11:LOCATEK*5-2,I:PRINT"<>";:LOCATEK*5-2,I-1:PRINT" ";:NEXT
120 IFX=K THENGOSUB150:S=S+100:PLAY"05C1" ELSE6=S-50:PLAY"04C1"
130 GOSUB100:COLOR7:FORI=0TO8:LOCATEK*5-2,10-I:PRINT"<>";:LOCATEK*5-2,11-I
140 PRINT" ";:NEXT:RETURN
150 LOCATEX*5-2,12:IFA=0THENPRINT" ":RETURN ELSECOLOR7:PRINT"01":CGEN:RETURN
160 COLOR2:CFLASH1:LOCATE7,7:PRINT"G A M E O V E R !!!!!";:CFLASH:COLOR4
170 LOCATE7,9:PRINT"Are you play again?(Y/N)";:IFS>HS THENPOKE&HEFFF,S/50
180 I$=INKEY$(1):IFINSTR("Yy",I$)>0 THENRUN
190 IFI$="N" THENINIT:WIDTH80:CLEAR:END ELSE180
200 DATA 00030F1F313F717100030F1F313F71710000000000000000
210 DATA 00C0F0FB8CFC8BE80C0F0FB8CFC8BE800000000000000000
    
```



〈モグラたたき V2〉 なつかしいなあ。これけつこうやったんだよね、昔。まあ昔といってもほんの数年前だけさあ。あの「モグラに笑われますぞつ」というのが異様にくやしくて、一時期かなりムキになってやったのを憶えとります。え、成績ですかあ。たしか60匹を超えたところでなんかノリがなくなってやめました。ところでアレ今はどこにあるのかなあ。(なぜかパンク口調になっているノスタルジックしげくん、きつとX1だからでしょう)

マジック オブ
MAGIC OF
トモキヨン

TOMOKYON

FOR MZ-700シリーズ/1500(Hu-BASIC)

「グラム使いの王」を決めるための最後の宿題「私の魔法」として送られてきたミニ・プログラム7本。これは、グラム使いとなっている常連たちのそれぞれ代表作（ただし、Beta.Kだけは移植版）をMZの1画面で魔法にかけてしまったものだ。さて、それぞれの遊び方と原作との違いなどを解説しておきたい。それぞれのタイトル下のデータは、原作の機種／原作者（おもにグラム使い）／原作を掲載したポシエツトの号数。

●VS.PAINTER ミニ※

(X1 / 加藤邦道 / No.5)

左のプレイヤーはCTRLキー、右のプレイヤーはCRキーで操作し、どちらが自分の色を多く塗ったかを競う。リプレイは、CRキー。原作から変わった点は、一人用がないことと、3ポイント先取になったこと。



VS. PAINTER
ミニ7本のうち
この1本の出来。

●MOOB ミニ

(PASOPIA 7 / 峠恒司 / No.3)

黄色いコマをカーソルキーで動かしてバラバラの数字を画面の中心にテンキー配列にならべよう。ギブアップとリプレイはCRキー。3面までしかないので、No.3を持っている人は原作を

※MZ-1500のQD版Hu-BASICでは※印のものは遊べません。ただし、MZ-700用のテープ版Hu-BASICを起動させれば全7本が遊べます。

魔法で
よみがえった
栄光のMZ-
700!

BY 竹内 真

MZ-700を再び
輝かせるぼくの魔法



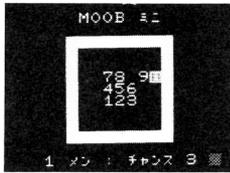
「グラム使い7人のプログラムをすべてMZ-700の1画面に移植する」……大胆かつ無謀なこの計画。これを成功させることができたのはひとえにMZ-700という素晴らしいマシンのおかげである。移り変わりの激しいパソコン界において、その名機に再び脚光をあびせるためにぼくの魔法が少しでも役に立てば幸いに思う。

●VS.PAINTER ミニ※

```

1 INIT"CRT: ":FORI=1TO4:READA$(I),X(I),Y(I):NEXT:DATA+,,-1,+1,+,+,+,1,+,-1,
2 LOCATE16,4:PRINTG"---H: IF G=3ORH=3 "!"
ELSE FORI=0TO25:PRINT"■"CHR$(15):NEXT:PO
KE&H977,109:CONSOLE6,12,14,12:COLOR2,6:C
LS:COLOR,0:POKE&H977,0:CONSOLE7,10,15,10
:CLS:INIT"CRT: ":LOCATE16,4:PRINTG"---H
3 A=15:B=7:C=24:D=16:Q=1:W=3:E=1:F=1
4 BEEP1:BEEPO:COLOR4:LOCATEA,B:PRINT"■":
Q=Q-(PEEK(&HE000)=228):Q=Q+(Q=5)*4:A=A+X
(Q):B=B+Y(Q):S#=SCRN$(A,B,1):IF S#="X" O
R A=C AND B=D A=A-X(Q):B=B-Y(Q) ELSE E=E
-(S#=" ")-(S#="■"):F=F+(S#="■")
5 COLOR7,0:LOCATEA,B:PRINTA$(Q):COLOR,7:
LOCATEC,D:PRINT"■":W=W-(INKEY$(Q)=CHR$(1
3)):W=W+(W=5)*4:C=C+X(W):D=D+Y(W):T#=SCR
N$(C,D,1):COLOR7,0:IF T#="X" OR A=C AND
B=D C=C-X(W):D=D-Y(W) ELSE F=F-(T#=" ")
-(T#="■"):E=E+(T#="■")
7 LOCATEC,D:PRINTA$(W):LOCATE9,10:PRINTE
:LOCATE28,10:PRINTF:IF E+F=100 ELSE4
8 BEEP:G=G-(E>F):H=H-(F>E):GOTO2
9 LABEL"!":PLAY6,"E2FEFFAG6":LOCATE12,19
:IFG>H INPUT"LEFT PLAYER WON!",Q:RUN EL
SEIF H>G PRINT"RIGHT PLAYER WON!",Q:RUN
    
```

参考にして自分で面を増やして遊ぶと
いいね。

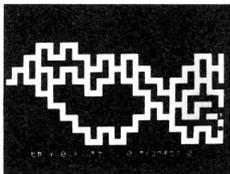


MOOB ミニ
と一息で完成！と
いう場面。なかなか
楽しめるバズルです。

●FORWARD! ミニ

(FM-7/HIO/No.7)

画面左端の出口まで行こう。移動は
カーソルキー。しかし、道は自分のま
わりしか見えないうえに爆弾も落ちて
くる。これに5回あつたとゲームオー
バーだ。

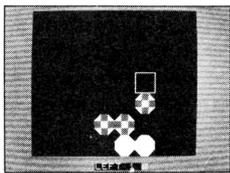


FORWARD!
ミニを進まないと先
(右)が見えないゲ
ーム。今ゴール手前

●SPHERE ミニ

(FM-7/TPM.CO/No.6)

黄色いブロックを横1列に並べるバ
ズル。原作と違って縦1列ではダメ。
白い棒 (カーソルキーを押すと出現)
を動かしてブロックを動かすが、
ブロックはなにかにぶつかるまで止ま
らないし、黄色いブロックは外へ出て
しまうとアウトになってしまう。リブ
レイはCRキー。3面しかないけど、
たとえば、この号にのっている各機種
(PC-88、MSX)の移植版を参考に
して増やして遊ぶと楽しいぞ (ただし
縦1列ではダメなのでプログラム本体
かデータのどちらかをいじくらないと
使えない面もある)。



SPHERE
ルールはちよつと
変わったけれど、あ
の名作を見事に再現

●A WATER PIPE ミニ*

(MSX/TEIJIRO/No.7)

水道管を下端に並べて蛇口の上に行
けばクリア。イガイガや敵にぶつかる
と死んでしまう。イガイガと壁はツル
ハシ (カーソルキーで押して動かす)

●MOOB ミニ

```

1 R=R+1:FORI=1TO7:READA$(I)A$(I)="■"+A$(
I)+"■":NEXT:A$(0)="■■■■■■■■":A$(8)=A$(0
):C$="789456123":R$=CHR$(13):V=5
2 INIT"CRT:":CLS:COLOR7:FORI=0TO9:LOCATE
15,I+8:PRINTA$(I):NEXT:X=19:Y=9
3 COLOR1,6:LOCATEX,Y:PRINT"□":COLOR7,0:
LOCATE16,6:PRINT"MOOB ミニ":LOCATE12,18:PRI
NT R"メソ : チャンス"V$:I$=INKEY$(1):LOCATEX,Y
:PRINT" ":A=(I$="□")-(I$="■"):B=(I$="■")
-(I$="□"):X=X+A:Y=Y+B:S$=SCRN$(X,Y,1):T$
=SCRN$(X+A,Y+B,1):IF S$="■" X=X-A:Y=Y-B
4 IF I$=R$ V=V-1:PLAY6,"C2ACAC":IF V=0 L
OCATE15,12:INPUT"GAME OVER",Q:RUN ELSE2
5 IF VAL(S$) IF T$=" "LOCATEX+A,Y+B:COLO
R7:PRINTS$:BEEP1:BEEP0 ELSEX=X-A:Y=Y-B
6 U$="":FORI=0TO2:U$=U$+SCRN$(18,11+I,3)
:NEXT:IF U$=C$ THEN COLOR1,6:LOCATEX,Y:P
RINT"□":PLAY5,"F1EGBAGBB":GOTO1ELSE3
7 DATA" " " 1 6 " " 2 7 " "
3 " " 8 4 " " 9 5 " " "■
" " 3 " " 2 4 " " 1 9 5 " " 8
6 " " 7 " " " " " " 4
3 " " 5 6 " " 9 " " 8 2 " " 1
7 " " " " " " " " " "
マイ! " , , , , ,

```

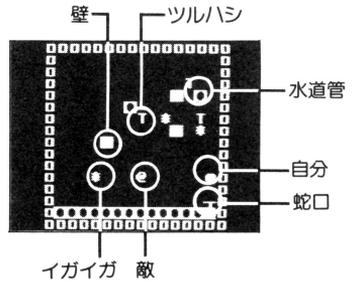
●FORWARD! ミニ

```

1 S=0:M=0:INIT"CRT:":PLAY7,"R1"
2 COLOR0,0:CLS:FORI=1TO5:X=0:Y=10:WHILEX
<36:X=X+2:LOCATEX,Y:PRINT"◀◀":IFY>19 D
R RND>.5 AND Y>5 Y=Y-2:LOCATEX,Y:PRINT"■
↓◀" ELSE Y=Y+2:LOCATEX,Y:PRINT"■↑◀"
3 WEND:NEXT:LOCATEX,Y:PRINT"□":C=0:X=0:Y
=10:GOSUB9:X=1:GOSUB9:D=0:Q=Q-(Q<10)
4 LOCATEC,D:PRINTC$:D=D+1:C$=SCRN$(C,D,1
):IF D=Y OR D>20 LOCATEC,D:COLOR2:PRINT
*":PLAY"C":COLOR7:LOCATEC,D:PRINTC$:C$="
":D=0:IF C<>X C=X ELSE M=M+1:PLAY"-C":I
F M=5 LOCATE13,11:INPUT" GAME OVER ",Q:I
F H<S H=S:GOTO1 ELSE1
5 COLOR2:LOCATEC,D:PRINT".":COLOR7
6 I$=INKEY$:A=X:B=Y:X=X+(I$="□")-(I$="■")
):Y=Y+(I$="■")-(I$="□"):S$=SCRN$(X,Y,1):
IF S$=" " X=A:Y=B ELSE LOCATEA,B:PRINT"■
":IF I$="□" GOSUB9
7 IF S$="□" S=S+1:C$=" ":BEEP:IF S MOD 5
=0 M=M+(M>0):C$=" ":BEEP:GOTO2 ELSE 2
8 LOCATEX,Y:PRINT"大":LOCATE5,22:PRINT"ヒカ
イM"トッ)カ"メソ"S"サイコウキロ7"H:GOTO4
9 COLOR7:FORI=4TO20:LOCATEX+1,I:PRINT SC
RN$(X+1,I,1):NEXT:RETURN

```

で壊すことができる。移動はカーソルキー、リブレイはCRキーだ。

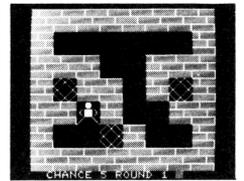


●ONE-TWO-STEP ミニ

(FM7、MSX/NOBUO、Beta.K/No.4、7……MSX・Beta.Kは移植版)

カーソルキーで移動して、黄色のキャラを全部取ればクリア。ただし、上と左には2マス、下と右には1マス移動する法則があるので一筋ナワではない。壁にぶつかればアウト。リブレイはCRキー。4面までしかないが、No.4か7を参考にして自分で面を増やしてみよう。

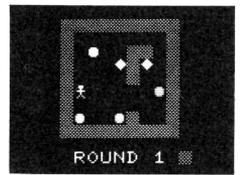
ONE-TWO-STEPミニキャラがハンブツほくなくつてれば最高だけど。



●STAR DUST ミニ

(MZ-700/竹内真・八中科学部)
このプログラムの原作は作者の学校の科学部が、全国中学生パソコンソフトコンテストで優秀賞をもらった作品。ゲームは、星のカケラ(◇)をくっつけるパズル。自分(カーソルキーを押すと出る人型のキャラ)を動かして星のカケラや岩(●)を押していく。ギブアップはCRキー。全部で3面まである。

STAR DUSTの作品を1画面移植。ないけれど作者自身も移植。



☆というわけで、遊び方をかんたんに紹介したけれど、どれもなかなかうまく1画面に移植してあって、それぞれのプログラム

●SPHERE ミニ

```

1 INIT"CRT:";B$(0)="          " : B
$(1)="          " : C$="          "
":READA$,V:FORI=1TO8:A(I,0)=4:A(I,
8)=4:A(0,I)=4:A(9,I)=4:NEXT
2 B$(2)="          " : COLOR,4:CLS:
FORI=1TO7:FORJ=1TO8:A=VAL(MID$(A$,J+I*8-
8,1)):LOCATEJ*3+3,I*3-2:COLORB-A+(A=0),0
:PRINTB$(A):A(J,I)=A:NEXTJ,I:L=V:Y=7
3 X=8:LABEL"!":LOCATE15,23:PRINT"LEFT"L;
:I$=INKEY$(1):LOCATEX*3+3,Y*3-2:PRINTB$(
0):A=(I$=" ")-(I$=" ") : B=(I$=" ")-(I$=" ")
":X=X+A:Y=Y+B:C=A(X,Y):IF C X=X-A:Y=Y-B
:IF C=4 THEN5ELSEELSE5
4 D=X+A:E=Y+B:COLORB-C,0:A(D,E)=0:WHILEA
(D+A,E+B)=0:LOCATED*3+3,E*3-2:PRINTB$(0)
:D=D+A:E=E+B:LOCATED*3+3,E*3-2:PRINTB$(C)
:BEEP:WEND:A(D,E)=C:L=L-1:D$="":FORI=1T
O7:D$=D$+STR$(A(I,E)):NEXT:IF INSTR(D$,"2
2 2")THEN1ELSE IFA(D+A,E+B)+C=6THEN2
5 IF L=-1 THEN2ELSECOLOR7:LOCATEX*3+3,Y*
3-2:PRINTC$:"!"
6 DATA 0000000000000000100000200000000000
000102002,7,0000000000000010000020100010
201000102000001,9,0000000000111200000001
000021110000000100001112,11,,5963
    
```

●A WATER PIPE ミニ※

```

1 A=2423:COLOR7,0:PRINT" "S+1:POKEA,155:
CONSOLE4,16,12,16:CLS:POKEA,0:CONSOLE5,1
4,13,14:CLS:INIT"CRT:";FORJ=1TO3:FORI=1T
O3:GOSUB7:PRINTMID$( " *T",J,1):NEXTI,J:F
ORI=0TO14:GOSUB7:PRINT" ":NEXT:D=16:LOCA
TE26,17:PRINT" " : X=13:Y=5:C=26:C$=" "
2 I$=INKEY$(0):M=(I$=" ")-(I$=" ") : N=(I$
=" ")-(I$=" ") : LOCATEX,Y:PRINT" " : X=X+M:
Y=Y+N:S$=SCRN$(X,Y,1):T$=SCRN$(X+M,Y+N,1)
:IF INSTR(B$+" ",S$) X=X-M:Y=Y-N
3 IFS$=" " IFT$=" " LOCATEX+M,Y+N:PRINTS$
ELSE X=X-M:Y=Y-N ELSE IF S$="T" IF INST
R(B$,T$) X=X-M:Y=Y-N ELSELOCATEX+M,Y+N:P
RINT"T":IFT$<>" LOCATEX+M,Y+N:PRINT" "
4 LOCATEC,D:PRINT" " : IF RND>.8 E=SGN(X-C)
:F=SGN(Y-D) ELSEIF V C=C+E:D=D+F:IFSCRN
$(C,D,1)=" " ELSE E=-E:F=-F:C=C+E:D=D+F
5 LOCATEC,D:PRINTC$:IF S$="*"OR X=C AND
Y=D THEN PLAY"-C5":INPUT"おマイ",Q:RUN
6 V=(V=0):LOCATEX,Y:PRINT" " : IF SCRN$(13
,18,13)=STRING$(13," ")AND X=26AND Y=16
S=S+1:FORI=25TO13STEP-1:COLOR1:LOCATEI,1
9:PRINT" " : BEEP:NEXT:COLOR7:GOTO1 ELSE2
7 B$=" " : A=RND*11+14:B=RND*11+6:LOCATE
A,B:IF SCRN$(A,B,2)=" " RETURN ELSE7
    
```


エンディング

ENDING

FOR MZ-1500 S-BASIC(MZ5Z001)

■プログラムの説明

- 10~ 20 初期設定、画面作成
- 30 キャラクタを消す
- 40~ 60 キー入力とキャラクタ表示
- 70 画面スクロール・スコア加算
- 80 穴にはまったか判断
- 90~100 ゲームオーバー
- 110~130 キャラクタデータ

■変数リスト

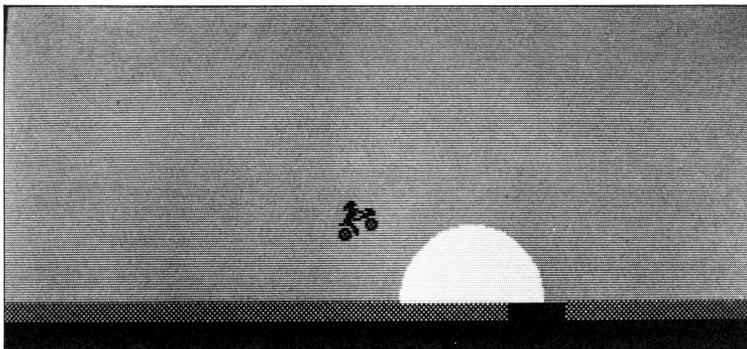
- C……キャラクタの形
- Y……キャラクタのY座標
- R……穴の出る確率
- S……スコア
- CH\$(n)……キャラクタ

■参考

プログラムポシェット、85年No.5、10ページ、「BIKE GAME」

夕焼けにブロロロオ……

○赤い夕陽をバツクに明白へ向かってジャンプ！ムード満点のバイクゲーム。



1画面プログラムコーナーX1~ MZ-700/1500

```

10 INIT"CRT:G":CLS3:PAL2,,0:DIMCH$(3):B
DX[2]0,0,319,120,2:CIRCLE[6]200,120,30:P
AINT[6]200,120,6:BOX[3]0,121,319,199,3:Y
=13:C=1:RESTORE:FORI=1TO3:READCH$(I)
20 CH$(I)=HEXCHR$(CH$(I)):NEXT:CCOLOR,,2
,0:FORI=0TO39:CURSORI,15:PRINT"※";:NEXT
30 POSITION144,Y*8:PATTERN[3]-16,CH$(3)
40 GETA$:IFA$<>" " AND Y=13THENY=Y-7
50 IFY<13THENY=Y+1
60 POSITION144,Y*8:PATTERN[3]-16,CH$(C):
IFY<13THENC=2ELSEC=1
70 CURSOR0,15:PRINTCHR$(16);:CURSOR39,15
:R=INT(RND(1)*7):IFR<1THENPRINT" ";:ELSE
PRINT"※";:S=S+10
80 IFPEEK($D000+19+40*15)=0 AND Y=13THEN
MUSIC"T7L2CDCDCD":GOTO90ELSE30
90 WAIT300:CURSOR15,20:PRINTS;" PTS."
100 CLR:GETA$:IFA$=" "THEN100ELSE10
110 DATA 00000001000103070FF70D70D9ABDA7
00060F0E0C0E0F29B0FBED0CE9B151B0E
120 DATA 0C1E3C2F0E1E1C3B38DC0673DBA9D87
00000001CCE3E708E1B151B0E00000000
130 DATA 000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
    
```

④バイクが穴に落ちないようにスペースキーでジャンプしながら、どんどん進んでいこう。ま、それだけなんだけど、要するにこのテのゲームは雰囲気が好き。むかしのルパン三世のエンディングの峰不二子がバイクで走っている場面を知っているかな？ そう、このゲームの名前の由来はあのエンディングから来ているのだ。背景の雰囲気が最高のミニ・バイク・ゲームでした。リプレイはHIT ANY KEY。(M)



BY BOSOMAN.JR
性能さえよければいいのさ!

パソコンはMZ-1500。やうやう薄くなりゆく存在は消え、目立ちたるSUPER-MZの広くなびきたる。とMZ-1500は今やS1と同じ道をたどろうとしています。しかし、それがどうしたノ！性能さえよければいいのさ。フン！写真はほくの入学式のときのもです。ファンレターを持ってます。今、ユーザー定義を使った1画面プログラム作成中。今度LINE-ERRORが出たら1500にヤキを入れてやるノ

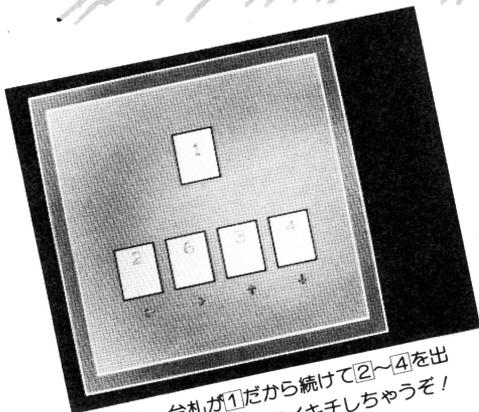


(ENDING) 基本的には、No5のオートバイクゲームと同じなのに背景がかわると、こんなにも違って感じられるのが不思議でなりません。さらに、よくよく見れば、あの永遠の名作「ルパン三世」ではないですか！ おーわんだふる！ 私は、まん。けれど、体は2人前。それも、黒ぶち、黒ぶちよ。バイクに、ヒッとしてお似合いでしょ。きっとこのゲームの主人公が私だったなら、きっと……きっと……もっと素敵な画面になることでしょう。それを信じています。I hope so. (エイキチ)

ランダムカード

FOR MZ-1500 S-BASIC(MZ-5200)

リアルタイムなトランプ遊び



○今だ！ 台札が1だから続けて2~4を出せ。モタモタしているとエイキチしちゃうぞ！



うしろは振り向かない
 やった、できた！ と喜んでいたら突然の停電。その瞬間すべてが無に帰してしまっただけで明日が待っているからうしろは振り向かない。また作れないさ。といいつつ、3時間くらいでできてしまった。

■プログラムの説明

- 10~30 初期設定
- 40 下のカードを表示
- 50 キー入力
- 60 上のカードをかえる
- 70 タイムオーバー
- 80 上のカードを表示
- 90~110 ゲームオーバー

■変数リスト

- H.....ハイスコア
- A.....スコア
- L.....上のカード
- T,K.....タイマー
- G\$.....キー入力
- M(n).....下のカード

②この下にあるエイキチの文章を見て、思わず涙して笑っている私です。ところで、このゲームはリアルタイムっぽいトランプ・シミュレーションです。

下のカードが自分の手札。上のカードはある一定の時間で変わります。ルールは、上のカードに続くカードをどんどん出していけばいい。ただそれだけの単純なもの。“続く”というのは、あるカードの数字に+1または-1した数字のカードという意味です。

手札はそれぞれカーソルキーに対応しているのて、“ソパッ”とひらめいたらすぐにそのカードに対応しているキーを押せるようにしておいたほうがいいですね。制限時間以内にできるだけ多くの手札を出すことがゲームの目的です。一瞬の判断と反射神経が問われる、魔のトランプゲームとはこのゲームのことだ。リプレイはひっとえにいきー。(M)

```

10 CLS: INIT"CRT:G":H=0:CCOLOR,,3:TEMPO7
20 BOX[7]20,0,210,180,2:BOX[7]30,10,200,
170,4:BOX[0]1103,40,127,70,7:FORI=55TO160
STEP32:BOX[0]I,100,I+24,130,7:NEXT:CURSO
R8,17:PRINT[1]"← → ↑ ↓"
30 DIMM(4):L=4:A=0:T=0:K=0:M(1)=2:M(2)=6
:M(3)=3:M(4)=4:GDSUB80"アカリ ロン!"
40 FORI=1TO4:CURSOR3+(I*4),13:PRINTM(I):
NEXTI"ランダム カード"1986.2/18
50 GETG$:FORI=17TO20:IFG$=CHR$(I)THENIFL
+1=M(21-I)ORL-1=M(21-I)THENL=M(21-I):GDS
UB80:M(21-I)=INT(RND(1)*9+1):MUSIC"04SOM
1L1EG":A=A+1"BY HARADA SOFT(C)"
60 NEXT:R=INT(RND(1)*9+1):IFT=17THENT=0:
L=R:GDSUB80"ハンパソウワリ 6本ノマシヤン"
70 T=T+1:K=K+1:IFK=600THEN90ELSEGOTO40
80 CURSOR13,6:PRINTL:T=0:RETURN
90 MUSIC"03SOM10L4CCEDEDG6FC":WAIT3000:CL
S3:IFH<ATHENH=A:PRINT[7,2]"ヤッター!":PRIN
T:MUSIC"03SOM10L1CDCECF6G4CDCECF"
100 PRINT[5]"HI SCORE- "+STR$(H)+" POIN
T!":PRINT:PRINT[6]" SCORE- "+STR$(A)+"
" POINT!":WAIT2000"イチョンホ!"
110 GETG$:IFG$=""THEN10ELSECLS:GOTO20
    
```

ナンバーズ
NUMBERS

FOR JR-200

意外と楽しい
電卓ゲーム

■プログラムの説明

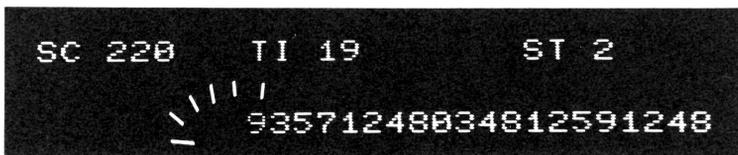
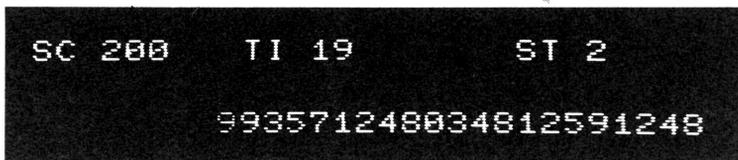
- 1~ 2 初期設定
- 3 面クリア判定
- 4 スコア等表示
- 5~ 8 キー入力処理
- 9~ 10 面クリア処理
- 11~ 12 ゲームオーバー処理
- 13~ 14 数列表作成処理

■変数リスト

- P.....面数
- N.....赤い文字のX座標
- A.....赤い文字の値
- S.....スコア
- K.....キー入力
- T.....残り時間

■チェックポイント

一応、面が進むにつれて、難しくしているようですが、ちょっともの足りない感じがする人は、14行のPOKE 7, 35の35を36-Pとしてみてください。制限時間が、1秒ずつ短くなっていきます。補足しますと、この35の部分は、制限時間を入れるところなのです。自分のレベルにあわせて、適当にカスていただいで結構です。(エイキチ)



○左端が赤い数字。今ちよつと「9」になつたところ。

○そこでリターンするとバツと右の数字を食へちやう。

BY トランザクション



このプログラムを投稿したときは高校生だったのですが、今は社会人をやっています。住んでいるところも札幌から横浜に変わって、例の採用の通知はよくの手元には来なかったのですが、親が送ってくれたので助かりました。横浜に来るときにはJRを持って来なかったのが買わなければと思っています。

指がケイレンを起こします

◎JRユーザーのみなさん！ お待たせいたしました。しばらくぶりのJRでございます。天下のマイナー、ここにあり！ といった感じの復活でございますねえ。

ゲームはというとこれまた少し前の電卓ゲームを連想させ、すばやい反射神経と頭の回転が必要とされます。

まあ、ちょっとした頭の体操ゲームといえばそれまで。もう、このエイキチ、他に説明するすべはございません。RUNすると1列の数字が現れます。列の左端の赤い数字は [1]、[2]、[3] キーを押すことにより、それぞれ1、2、4が足し算されていきます。ただし、表示されるのは1の位のみです。右隣の数字と一致したときにリターンキーを押すと、赤い数字が隣の数字を食って右に1桁移動します。こうして、時間内に1列すべての白い数字を消せば面クリア。制限時間は35秒です。

リプレイはスペースキー。きっとあなたは何度もスペースキーを押すことになるでしょう。(エ)

```

1 DIM N(31):POKE 0,0:CLS
2 RANDOMIZE:LOCATE P+1:GOSUB 10
3 COLOR 2:LOCATE 1,2:PRINT STR
4 # (A):SOUND 440,1:IF N=0 THEN 9
5 INT P/2:FOR I=0 TO 7:LOCATE 3,0:P
6 PRINT "0123456789ABCDEF":PRINT
7 PRINT TAB(4):"ST":P:PICK K:F=
8 K=0)+F:IF F=0 THEN 11
9 IF K=0 OR F=0 THEN 4
10 N=N+(A=N(N))*P*10
11 A=MOD(A+N(K),49)+(K=50)*2+(K=51)
12 LOCATE 1,3:PRINT "CLEAR!":FOR
13 I=1 TO 1000:NEXT S=S+T*P*50
14 CLS:GOTO 2
15 LOCATE 11,8:PRINT "GAME OVER"
16 PICK K:IF K=32 THEN 11
17 P=0:S=0:CLS:GOTO 2
18 COLOR 7:FOR I=2 TO 31:A=MOD(A
19 +INT(CRND(1))*(P+2))+1,10):N(I)=A
20 LOCATE I,3:PRINT MID$(STR$(A)
21 ,2):NEXT N=2:POKE 7,35:RETURN

```

ストレンジ
STRANGE
 ワールド
WORLD

FOR PC-8001mkIIシリーズ N80-BASIC

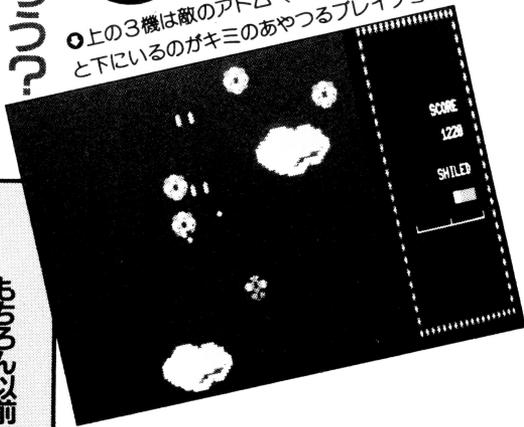
ロングプログラムコーナー
 ハーフシヨート&

どうだい、いかしてるだろっつー

②RUN後1分、ブレイブ号に乗ってストレンジ・ワールドへ発進。[1]、[3]、[5]、[2]で8方向に動き、[SHIFT] キーで2連射できる。シールドは敵や敵の弾にあたるたびに減っていき、ゼロになったときに敵にぶつくとゲームオーバー。スーパースターを手に入れると3ポイント復活する。リプレイはリターンキー。(し)

- 1機20点。敵ケサラン。
- 1機30点。敵バブル。
- スーパースターだ!

○上の3機は敵のアトム(10点)。真中ちよと下にいるのがキミのあやつるブレイブ号だ。



もちろん以前『わくわく』と名のついていたのはこのコーナーです。それにしてもあまりにダイレクトすぎるかな? 結局楽局、1画面プログラム以外コーナーということですよ!

■プログラムの説明

- 10~25 初期設定
- 30~50 チェックサム
- 55~100 画面設定
- 110 マシン語スタート
- 120~130 ゲームオーバー処理
- 140~1400 マシン語データ

■変数リスト

- I, J.....ループ用
- D\$, D, P, SUM.....チェックサム用

■マシン語の説明

- D000 割りこみ
- D031 WAIT
- D03D 初期化

■ワークエリア

- D068 スクロール
- D0A1 キャラ表示
- D136 自機処理
- D230 敵機処理
- D3F7 判定
- D45C スコア
- D4A8 敵の弾の処理
- D68A SHIELD
- D6A6 スーパースター
- D757 その他の処理
- E000 時間合わせ用カウンタ(割りこみ用)
- E001 雲

注意!

このプログラムはマシン語を使用しております。RUNする前にセーブしておくことをおすすめします。またマシン語データに入力ミスがありますと"DATA ERROR IN XX"の表示をして止まります。

BY Mk.II

友人たちの評価はNo.1

はじめてN80で作ったけど、出来はどうでしょうか? 友人たちは今まででいちばんよかったと言っております。ひさびさに友人とパチンコをやりに行きましたが、4百円しかかせげなかった。友人は三千円もかせいだのに。(編集部注・読者のみなさんへ。パチンコはふう損をする悪い遊びです)



- E005 RAD
- E007 自機
- E00D 自機のビーム
- E01F 敵機
- E089 スコア
- E08C 敵機の撃墜数
- E08D 敵機の弾
- E092 シールド
- E095 スーパースター
- E09A ゲームオーバー?

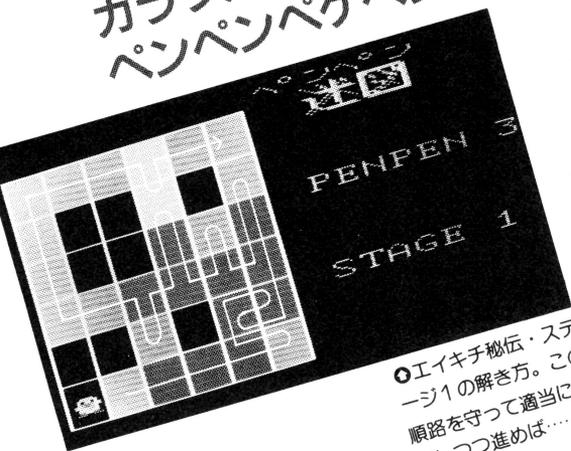
■参考

- PC8001mkII
- FAN BOOKS ①

ペンペン迷宮

FOR PC-6001mkII/6601シリーズ MODE5 PAGE4

カラフル迷路を
ペンペンペケペンと



○エイキチ秘伝・ステージ1の解き方。この順路を守って適当に往復しつつ進めば……。

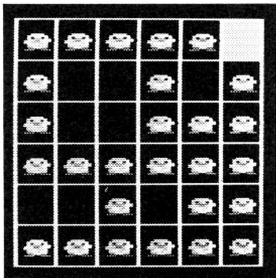
④安直なストーリーは省略、なにはともあれきれいなパズルです。床はペンペンが通り過ぎるたびにカラーコード（マニュアル参照）の少ないほうへ変化し、最終的に黒になります。ペンペンをカーソルキーで移動させつつすべての床の色を真っ黒にし、右上スミのマスに行けばパズル完成です。ただし、黒い床には移動できないのでそのへんがパズルなのです。ギブアップとリプレイはスペースキーです。（エ）



BY
HIRO

現在13歳のHIR
Oです。一昨年
に66を買ってか
らこんなにうれしいことはないノ 自称A
ニメファンで好きなアニメはターティベア
とナウシカとガンダム、その他いろいろで
す。映画ではカムイの剣がよかった。とこ
ろでポシェットではTEIJIROさんのゲー
ムが最高。やりたくてもMSXがないから
しようがない。話は変わってこのゲームは
カラフルなのが命です。モノクロのディス
プレイでやらないように。とここで66版P
F-Xはできないの？（編集部注・はい）

66を買って以来のうれしさ



○はい、床の色はみんな黒に変わってペンペン、ゴールイン！

■プログラムの説明

- 10 STICK用データ
 - 20~30 キャラクタデータ
 - 40~100 初期設定
 - 110~480 画面設定
 - 190~250 キー入力・ペンペン移動等
 - 260~310 完成判断
 - 320~370 ゲームオーバー・リプレイ処理
 - 380~470 画面DATA
 - 480~520 タイトルテロ
- 変数リスト
- PE……ペンペンの数
 - M……面数
 - X,Y……ペンペンの座標
 - X(n),Y(n)……ペンペンの座標増分
 - S……キー入力

```

10 DATA0,0,0,-24,0,0,24,0,0,0,0,24,0,0,-
24,0,0,0
20 DATAA,5,A0,50,2A,15,94,54,22,11,44,44
,20,1A,5,A5,A8,56,15,95,A5,5A
30 DATA54,84,25,1A,54,4,29,16,54,14,2,29
,40,68,0,AB,0,2A
40 DIMX(8),Y(8):RESTORE10:FORI=0TO8:READ
X(I),Y(I):NEXT
50 SCREEN3,2,2:CLS:PE=3:M=1:DIMM(5,7,7),
P(20):T=8A000:COLOR16,1,1
60 RESTORE20:FORI=TTOT+360STEP40:READA$,
B$,C$,D$:POKEI,VAL("&H"+A$)
70 :POKEI+8H2000,VAL("&H"+B$):POKEI+1,VA
L("&H"+C$)
80 POKEI+1+8H2000,VAL("&H"+D$):NEXTI
90 GET(0,0)-(15,9):P:CLS:X=5:Y=128
100 GOSUB480:CLS
110 LOCATE11,1:COLOR15:PRINT"ペンペン":KAN
JI(200,20),6,935,546
120 KANJI(202,21),10,935,546:FORI=23TO16
7STEP24:LINE(I,23)-(I,167),16
130 LINE(23,1)-(167,1),16:NEXT:RESTORE38
0
140 FORE=1TOS:FORJ=2TOT:FORI=2TOT:READM(
E,I,J):NEXTI:NEXTJ:NEXTE
150 FORJ=2TOT:FORI=2TOT:PAINT(I*22,J*22)
,M(M,I,J),16:NEXTJ:NEXTI:U=1
160 LINE(190,60)-(319,170),1,BF
170 LOCATE12,7:PRINT"PENPEN":PE:LOCATE12
,12:PRINT"STAGE":M:Y=152:X=28
180 LINE(X-1,Y-1)-(X+16,Y+10),1,BF:PUT(X
,Y),P:PSET(X,Y),U:S=STICK(0)
190 IFSTRIG(0)=1THEN320
200 IFX(S)=0ANDY(S)=0THEN180
210 IFPOINT(X+X(S),Y+Y(S))<>1THENX=X+X(S
):Y=Y+Y(S):GOTO 230
220 GOTO 180
230 PAINT(X,Y),POINT(X,Y),1,16:U=POINT(X
-1,Y-1)
240 IFX<149ANDY>25THEN260
250 GOTO180
    
```

```

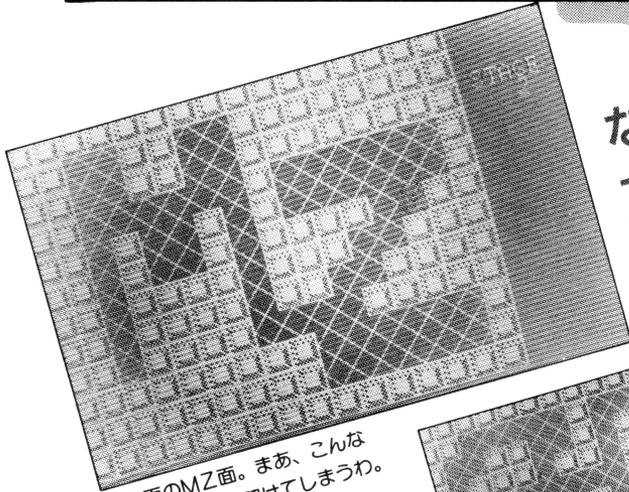
260 Z=0:FORI=25TO171STEP24:FORJ=25TO168S
TEP24
270 IFPOINT(I,J)<>1THENZ=1:I=171:J=168
280 NEXT:NEXT:IFZ>0THEN180
290 PLAY"T200V805C5R32C04BGEBO5D4R32D0A4
2B205C1":M=M+1
300 IFM<>6THEN150
310 PRINT:PRINT:PRINT"アタノカチ!":GOTO 31
0
320 PE=PE-1:PLAY"T15004F05D5C804B-05C04B
-CFD1"
330 IFPE=20RPE=1THEN150
340 PLAY"T20003E161F2A1ERC02B8A1"
350 COLOR15:LOCATE5,9:PRINT"GAME OVER!":
PRINT:PRINT"HIT SPACE KEY!"
360 IFSTRIG(0)=1THENCLS:M=1:PE=3:GOTO 11
0
370 GOTO 360
380 DATA2,2,2,4,2,2,2,1,1,4,1,2,2,1,1,3,
2,3,2,2,3,3,3,3,3,1,1,2,1,3,3
390 DATA1,2,3,3,3,2
400 DATA2,2,3,2,3,2,2,1,3,1,3,1,2,3,2,1,
3,1,1,4,4,5,4,3,1,3,1,4,2,3
410 DATA1,3,2,5,3,2
420 DATA2,2,3,2,2,2,2,1,3,1,2,3,3,2,3,2,
1,3,4,4,3,4,1,3,3,5,5,5,2,5
430 DATA1,2,2,2,2,4
440 DATA3,4,3,3,3,2,4,5,4,6,3,2,3,4,4,4,
1,5,2,4,4,4,1,5,1,3,3,3,4,5
450 DATA1,3,3,2,3,3
460 DATA4,4,4,3,3,2,4,1,4,4,4,2,4,3,4,1,
2,2,3,4,6,4,4,3,2,3,3,1,1,2
470 DATA1,3,3,2,2,2
480 CLS:LOCATE7,8:COLOR3:PRINT"ペンペン":K
ANJI(140,100),12,935,546
490 KANJI(142,101),11,935,546:PUT(162,40
),P
500 LOCATE4,15:COLOR15:PRINT"HIT ANY KEY
!"
510 IFINKEYS<>""THENRETURN
520 PLAY"T255L8C6CF6FG2FGA1":GOTO510:
PENPEN-2BY HIRO 86,3,15
    
```



〈PENPEN迷宮〉 ほっぽ、こりや迷宮というよりはパズルでんな。うん、ペンペンがなかなかカワイー。まあよくありそーなキャラクタだけれどもね。あつそーそーこのごろパンプネコキャラを使ったゲームが多いけれども、う〜む、著作権料でも取るーかな？ よしそーしよー！ グラムの1割をいただくということで。ニヤ/V、ジョーダンだよ〜。ところでこのゲーム、苦勞して解いたのにクリアしない。あれ〜、おかしいな〜？ そしたらエイキチが「あつ、右上がゴールです」だって。もう！（パンブ）

クロスー
CROSSER
 マークツ
mkII

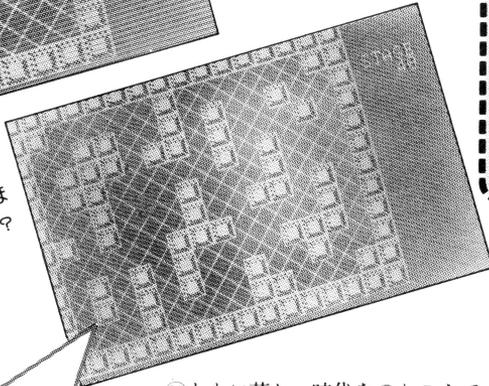
FOR PC-6001mkII/6601シリーズ MODE5PAGE3



●2面のMZ面。まあ、こんなのは見ただけで解けてしまうわ。

●ずっと進んで42面。ほぼほぼ、これが解けるかしら？

なかなか難解
 一筆がきの
 移植パズル



注意！

このプログラムでは、一部マシン語を使用していますので、かならず、セーブをしてから、RUNを実行してください。なお、? CSError in 行番号が表示された場合は、その行のデータを、再度チェックしてください。また、デバッグが終了するまで、30行のOUT147, 2は、取りのぞいておいてください。ディスクベーシックを使用する場合は、"files"は0にしてください

④ともに苦しい時代をのりこえて命脈を保っている2つの機種、MZ-2000からPC-6001mk IIへの移植拡張版。人はこれを「暗い連帯」と呼ぶ。

一筆がきのパズルです。カーソルキーでコマを動かし、グリッド(格子)と呼ばれる×字部分を一

ベルトボー
 チにご注意
 ください



BY ばる嶋和生

えと再び出現してしまいました。移植専門のばる嶋でございます。他の機種のみなさんも移植して自作面(面データは必ずコンパチブルにね)を20面くらいつけて投稿してください。新宿付近でベルトボーチをぶらさげた男がいたら私の可能性が大きいので決して石を投げたり指さしたりしないでください。アニメックとかにもよく出沒します。中野とか秋葉原とか、こくまれに新橋付近にも出沒します。ご注意ください。

筆がきの要領ですべて通過するというものです。一度通過したところや壁にぶつかると一発でゲームオーバー。スペースキーでその面から再度挑戦できます。またRUN直後にカーソルキーの上下で面の洗濯じやなかった選択もできます。

面はMZオリジナル版の24面+郡嶋オリジナルの26面で、計50面。難易度も飛躍的に向上していますので、グチャグチャに楽しめることでしょう。(エ)

```

10 CLEAR3000,&HE000:GOSUB810
20 RESTORE1000:DIM PS(50)
30 OUT147,2:FOR S=1TO50:READ PS
40 AS="":FOR I=1TO43STEP2:AS=AS+CHR$(VAL("8H"+MIDS(PS,I,2))):NEXT
50 PS(S)=AS:PLAY"S10m4000L64t225o0cde":N
EXT:OUT147,3:1=FRE(" ")
52 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,20,0,0:COLOR12,1
+1:CLS:S=01
54 LOCATE3,3:PRINT"START STAGE?":EXEC&H
1050
56 LOCATE12,5:PRINT"E RIGHTS(STR$(S),2)
" J":IFSTRIG(0)GOTO60
58 S=S-(STICK(0)=5ANDS<50)+(STICK(0)=1AND
DS>1):GOTO54
60 SCREEN4,3,3:COLOR,+5:CLS
70 FORA=0TO15:PUTA,0,1:PUTA,11,1:NEXT:FO
RA=1TO10:PUT0,A,1:PUT15,A,1:NEXT
80 L=139:PS=PS(S):FOR Y=1TO10:FORB=0TO1:P
=ASC(MIDS(PS,Y+B*10,1))-48
90 FORA=1TO7:Q=INT(P/2):D=(Q*2<P):PUTA+
B*7,Y,D:L=L-D:P=Q:NEXT:NEXT
100 NEXT
110 X=ASC(MIDS(PS(S),21,1))-48:Y=ASC(RIG
HT$(PS(S),11))-48:PUTX,Y,3
120 COLOR3:LOCATE33,3:PRINT"STAGE":LOCAT
E35,4:PRINTS
130 PLAY"s10m4500L10t200o06eao7c06aeao7c0
6aeao7c06aeao7c8":GOSUB300
140 D=STICK(0):IFD=INT(0/2)*2GOTO140
150 V=X+(D=7)-(D=3):W=Y+(D=1)-(D=5):O=PE
EK(W*60+V+V):PLAY"L32o5d+o7f"
160 PUTX,Y,2:PUTV,W,3:X=V:Y=W:GOSUB300:I
FO=255GOTO250
170 L=L-1:IFLGOTO140
    
```

```

180 FORI=0T099:NEXT:PLAY"L10698a4o7c8o6
94ao7cdecc4r":G0SUB300
190 FORI=0T099:NEXT
200 LINE(16,16)-(239,175),1,BF:LINE(280,
40)-(310,49),1,BF
210 S=S+1:IFS:516G0T080
220 FORI=1T024:COLORI:LOCATE5,4:PRINT"GR
EAT!"
230 PLAY"L10"+MIDS("gfecagfdc",I/3+1,1)+
"16":G0SUB300:NEXT
240 PLAY"L8cccccccccc":G0SUB300:SCREEN1
,1,1:COLOR12,1,1:CLS:END
250 PLAY"L10c8e9ce9ce9ce9ce9ce9ce9ce9"
260 J=1:FORI=0T020:PUTX,Y,J:J=J+1:FORL=0
T020:NEXT:NEXT:G0SUB300
270 IFS:STRIG(0)=0G0T0270
280 LINE(16,16)-(239,175),1,BF:G0T080
300 IFS:PEEK(&HFD1)G0T0300
310 RETURN
400 SCREEN1,2,2:COLOR12,1,1:CONSOLE0,20,
0,0:CLS
410 SCREEN1,3,3:COLOR12,1,1:CONSOLE0,20,
0,0:CLS:KEY1,"Fun440"+CHR$(13)
420 W$="0000000000000000":PRINTW$:FORA=0
T09:PRINT"0000000000000000":NEXT
430 PRINTW$:STOP
440 P$="":FORC=0T01:FORB=1T010:P=0
450 BORA=1T07:H=8-A+C*7:HS=CHR$(PEEK(B*4
0+H+8*400)):P=P*2-(HS="0")
460 IFSH$="+":THENX=H:Y=B
470 NEXT:P$=P$+RIGHT$(00)+HEX$(P+40),2)
:NEXT:NEXT
480 P$=P$+RIGHT$(00)+HEX$(X+40),2)+RIGH
T$(00)+HEX$(Y+40),2)
490 SCREEN,2,2:CLS:PRINT" data "P$:S
TOP
500 REM
510 DATAcd,e4,0d,d5,cf,2c,cd,e4,0d,e3,47
,87,87,08,87,5d,2280
520 DATA2,00,6f,29,29,29,29,29,16,00,
eb,29,19,e3,cf,1152
530 DATA2c,cd,e4,0d,87,87,87,87,87,87,
eb,21,68,e0,86,2121
540 DATA08,4f,09,eb,01,27,00,3e,10,08,1a
,77,23,13,1a,77,0793
550 DATA13,cb,ec,2b,1a,77,23,13,1a,77,13
,cb,ac,09,08,5d,1317
560 DATA20,e7,e1,c9,47,75,6e,6a,69,6d,61
,4b,61,7a,75,6f,1926
570 DATA10,00,00,00,02,4,00,00,04,20,00
,00,08,10,00,00,0255
580 DATA10,00,00,00,20,04,00,00,04,02,00
,00,00,01,00,00,0255
590 DATA00,01,00,00,04,02,00,00,20,04,00
,00,10,00,00,00,0255
600 DATA08,10,00,00,04,20,00,00,02,4,00,
00,01,00,00,00,0255
610 DATAff,ff,00,00,ff,ff,49,24,ff,ff,20
,00,ff,ff,14,92,2347
620 DATAff,ff,40,04,ff,ff,10,0a,ff,ff,00
,04,ff,ff,40,0a,2212
630 DATAff,ff,10,04,ff,ff,00,0a,ff,ff,40
,04,ff,ff,10,0a,2164
640 DATAff,ff,0a,a4,ff,ff,55,52,ff,ff,2a
,a8,ff,ff,00,00,2591
650 DATAff,ff,00,00,b6,db,49,24,df,ff,20
,00,eb,6d,14,92,2040
660 DATAbf,fb,40,04,ef,f5,10,0a,ff,fb,00
,04,bf,f5,40,0a,2040
670 DATAef,fb,10,04,ff,f5,00,0a,bf,fb,40
,04,ef,f5,10,0a,2040
680 DATAf5,5b,0a,a4,aa,ad,55,52,d5,57,2a
,a8,ff,ff,00,00,2040
690 DATA00,00,e7,e7,00,00,bf,fd,00,00,df
,fb,00,00,6f,6,1737
700 DATA00,00,77,ee,00,00,fb,d7,00,00,fe
,7d,00,00,fd,bf,1646
710 DATA00,00,fd,95,00,00,fe,7b,00,00,fb
,55,00,00,77,ea,1468
720 DATA00,00,6b,56,00,00,df,ab,00,00,bd
,5d,00,00,e7,e7,1331
800 REM
810 IFS:PEEK(&HE1FF)=&HFF:THENRETURN
820 I=&HE000:L=510:RESTORE510:PLAY"s10m3
00025516406":CLS
830 FORJ=0T021:CS=0:FORK=0T015:READAS:A=
VAL("&H"+AS):POKEI,A:CS=CS+A
840 I=I+1:NEXT:READAS:IFCS<VAL(AS):THENP
RINTCHR$(7)"?CS Error! in"L:STOP
850 L=L+10:PLAY"fg":NEXT
860 POKE&HFABE,&HEB:POKE&HFABD,&H00:POKE
&HE1FF,&HFF:RETURN
900 REM =====+
901 REM | CROSSER mkI (Version1.0) |
902 REM | for PC-6001mk2 |
903 REM | 1986/02/18 22:10:00 |
904 REM | Program No.33-05[27] |
905 REM | Copyright(c) MCHLXXVI |
906 REM | BY T.SHIBAJIMA (?) |
907 REM | Balchan GUNJIMA |
908 REM | And PROGRAM POCLETTE |
909 REM =====+
1000 REM STAGE DATA

```

```

1010 DATA 704eaeaeae6e4f8f8f4faf306f3f7f
708f4f6f3083d35
1020 DATA 49493155556d6dafafafaf31317f
97a3a8313134355
1030 DATA 30830ac313c96349450303730794340
43383f30703437
1040 DATA 61545e6c61575e54616f6064656565
65656535ac3137
1050 DATA 30ae306262a2a2565630326a30a730
6968525e3e3835
1060 DATA 7c7c7c7082828e8e8e4e5454545434
444444440313a
1070 DATA 376747309e9e7e484b733f307f303f
5f503c9d913d32
1080 DATA 404046464646404646363939395959
58393939313d37
1090 DATA 34643430a873305034773242719440
33304832903b37
1100 DATA 30636363633e9e3e3e903050565650
5660347c7c3131
1110 DATA a1907871319f314c38307036304930
ab303931413332
1120 DATA 6f6f3f373493f3f7777aeaea0949c
a8907177af3236
1130 DATA 515038687272484870ac303e50308f
33585431913837
1140 DATA 3733694c4c3c70315757a0907e4c4c
483170a2a2373a
1150 DATA 4e7c91a3a3434f8f8f8f3e5e5e5461
43404447373131
1160 DATA 3e5e5e308f8f8f8f4fafafafafafaf
9191a3a3903131
1170 DATA 4e7c91a3434f4f4f4f4f3e5e5e5461
4b484c49333131
1180 DATA 4931556d67931454d4d919d9d9d90
ab909d9d91323a
1190 DATA 9f9777314848304a933aba3a1703c
3c30407f903531
1200 DATA 9197973070afafafafafafa3a3030a3
30309797973934
1210 DATA 6d4973979773313048c9097979797
97979762723c31
1220 DATA 30307c7c7c70acacac90703038ac
ac383070913c31
1230 DATA 30306c6c50506c6c6c6c4e4e3c3c30
42424e4e4e3131
1240 DATA af90acac34545c5050afafafafafafaf
35555554af3532
1250 DATA 3454583a40757c7642683c5d515731
4c7043513c3735
1260 DATA 3464329833485258933331693b91a4
33595440723232
1270 DATA 3330a24040423034403070703b5230
316e5051383735
1280 DATA 503863303e4663385461383923c50
3e92394d703735
1290 DATA 71395856347180403161383a395d51
3b993c61343438
1300 DATA 307e38387e7eafafafafacacacac4d
6d615139493136
1310 DATA 4086828a326f6f6f6faeaeaeaeaeae
783a5858323135
1320 DATA 30503833892385b580305039903c
51583274703131
1330 DATA 3f934b71454535794337344174797a
3a585368303736
1340 DATA 684888303030384868a89091aceaeaf
afaeac90903131
1350 DATA af31319a9a9a93133afaf909c91af
909f9090af3232
1360 DATA 307441403636606135313464663090
3068535b383735
1370 DATA 314c323a9a5a5a523c31306f303057
30ac314f703736
1380 DATA 31549e38497584447571413461353c
50600e42703635
1390 DATA 417430a1344c31985a38385338536e
30708f76703736
1400 DATA 717c9e367475905a5a387042523a38
5c516842765535
1410 DATA 487248734836407c5131744534314c
714d3134413736
1420 DATA 30784c7137613c964441385b524e70
ac346140703736
1430 DATA 31503a624434307c74403034417441
30704145743736
1440 DATA 71343030803451314177042515430
423c5142703538
1450 DATA 40747d903c3133483054323a3834a0
70305c34743736
1460 DATA a8a8a8783030903f7f7f717179a9a9
71718c8d713131
1470 DATA 407439304431383071313451323050
3030383a323736
1480 DATA 30525258314c32788c713761354430
44703452383736
1490 DATA 317574323030324074304031417490
30303054303536
1500 DATA 70878e3e58585e9e90a07145656565
656464444743232

```

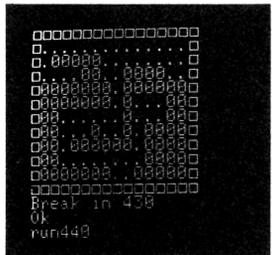
■プログラムの説明

- 10~70 初期設定
 - 80~280 メイン
 - 400~490 画面作成
 - 500~720 マシン語データ
 - 800~860 マシン語書きこみ
 - 900~909 REM
 - 1000~1500 画面データ
- 変数リスト
- S.....ステージ数
 - P\$(n).....面データ用
 - L.....グリッドの横数
 - X,Y,V,W.....CROSSERの座標用
- チェックポイント

このゲームには、自作画面を作成しそのデータを自動的に作るプログラムが内蔵されています。RUNを実行したのち、画面選択のときSTOPキーを押し、タイトルにGOTO400と打ちこむと、エディット画面が表示されます。「C」が外壁、「O」が赤いブロック、「G」がグリッド、「+」がCROSSERに対応していますので、カーソルキーで移動し、各キャラを打ちこんでください。

なお、CROSSERは、必ず各面、1つにしてください。エディットが終了したら、カーソルを下のほうへもっていきF1キーを押しますと、DATA文が表示されますので、適当な行番号(1600行以降がよい)を付けてください。

なお、20行のP\$(50)、30行のT050、58行のS<50、の50と、210行のS<51の51を1面増すごとに1ずつ増してください。(エイキチ)



○エディット中画面。いろいろ作ってごらんあそばせ。



〈ゆみちゃんトマト〉 よるさつカーぶはぶかつさるよ(夜、サッカ一部は部活去るよ)(千葉県・佐藤智則) ☆うーん、なんか、「よるさつさるよ」みだいなのが増えてきたなあ。なんかこれ、青春をかんじてしまう。3カラグラム☆
 〈ゆみちゃんトマト〉 すいはいはにんだいだとだいたんにはいえず(「水泳は忍耐だ」と、大胆に背泳す。)(秋田県・小林道雄) ☆強そーな男のうってかんじね。強い人大好き♡ 普通に見えるんだけど実は強いってゆーのがいいなあ。4カラグラム☆

少女ゆきの ふくわらい

FOR MSX(8K)/MSX2

パソコン てきとう 採点基準はMSXのRNDな主観



②私よっちゃんがやるとこうなりました。そして少女ゆきに怒られてしまったです。ホエ〜!



③でも、パンアがやってもこうなった。そしたら今度はなぜかりえちゃんが怒った。う〜んなぜだろう。

④RUNすると、

- ①少女ゆきののっぺらぼうが画面に出ます。
- ②目と口と鼻がへらへらッと動きます。
- ③スペースキーを押すと目と口と鼻の動きが止まります。
- ④採点が出ます。カーソルキーでリプレイです。

ですって。まったくもとBeta, Kは人の弱いところをついてくるやつだな。今回もまた採用してしまったじゃないか。でも、この顔の雰囲気は少女ゆきというより、テクポリクラブのりえちゃんですね。(よ)

- プログラムの説明
- 1 初期設定
- 2~3 スプライト設定
- 4~6 バックを描く
- 7 ミュージック
- 8 メインルーチン
- 9~10 採点、リプレイ、データ
- 変数リスト
- X(n), Y(n)……正しい座標
- V(n), W(n)……ずれたふんの座標
- S……スコア
- A\$, B\$……スプライトデータ

ちよっとしたミス あ、もとBeta, Kです。ちよっとしたミスで高校に受かってしまいました。そのついでといっはなんですが、ペンネームを変えました。K・Beta²……「ケー・ダブルベータ」と呼んでください(某アニメの影響がないこともない)。なんか最近グラムが低いですね。むかしは1本平均50グラムだったのに。ぼくなんかボシセットで50グラム以上とったことがない。(編集部注・低いのはキミだけ。なんたつて少ゆが……)



BY K.Beta²

```

1 COLOR13, 15, 15: SCREEN2, 2: CLEAR300: DEFIN
TA-Z: OPEN"grp: "FOROUTPUTAS#1: PLAY" s9"
2 B$="00000000000071f1f0f0f04030000000000
00000000e0f0f8f8f0204080000000000000000
0000000101020408040201008080808080808080
3 A$="031448301010000101010101000000c
02010080874fcfcfcccccfc87000030408101
02e3f3f3f33333f371f0e00c028120c080800808
080808080000000"+B$: FORI=1TO120: VPOKE143
35+I, VAL("&H"+MID$(A$, I+1, 2)): NEXT
4 LINE(78, 30)-(178, 152), 7, BF: LINE(88, 122
)-(168, 152), 2, BF: LINE(104, 62)-(155, 124),
11, BF: FORI=0TO3: READX(I), Y(I), C(I): NEXT
5 DRAW" c1bm87, 152u29e2r4bm168, 152u29h2l4
bm101, 152u18bm154, 152u18bm109, 76d23f1d3f
2d2f3d1f3r1f2r2f1r2f1r2e1r2e1r2e2r1e3u1e
3u2e2u3e1u23l12e2u4h1u3h3d1f1d5g1d2g3l8e
3u5h2d4g2d1g3l9bm123, 117g1d6r1f1r9e1r1u6
h1bm121, 124g1l14h1l6h2l3h2u2h1u23e1u8e1
6 DRAW" u5e2u2e3h4r3e1u8e1u6e1u4e1u2e6r2e
1r3e1r7f1r3f1r2f3e2r2e1r3e1r4f1r3f1r2f5d
1f1d2f1d4f1d6f1d8r4g4f2d1f1d3f1d5f1d8f1d
21g1d2g2l1g1l4g1l7g1l11h1bm56, 14": PRINT#
1, "-しよしよ ゆき の ふくわらい-": PAINT(118, 37), 1
7 LINE(60, 168)-(195, 175), 15, BF: S=0: PLAY"
m5000o6l8edecdaefgfc": FORJ=0TO3000: NEXT
8 V(I)=RND(-TIME)*21-10: W(I)=RND(1)*21-1
0: PUTSPRITEI, (X(I)+V(I), Y(I)+W(I)), C(I):
I=(I+1)AND3: IFSTRIG(I)=0ORPLAY(I)THEN8
9 FORI=0TO3: FORJ=0TO3: S=S+(ABS(V(I))-V(J)
)+ABS(W(I)-W(J)))/(2-(I<3)): NEXT: NEXT
10 FORI=0TO3: S=S+ABS(V(I))¥3+ABS(W(I))¥3
: FORJ=0TO99: NEXT J, I: PRESET(60, 168): PRINT
#1, USING" - うんなかなか ###てん -"; 200-S*2+RND(
1)*20: FORI=0TO1: I=STICK(0): NEXT: GOT07: DA
TA111, 78, 5, 130, 78, 5, 120, 98, 8, 120, 85, 4
    
```



〈少女ゆきのふく笑い〉 私はドンちゃん。だって40てんしかとれないの。よっちゃんは115てん、あのエイキチ君でさえ100てんなのよ。だから、私は再度チャレンジしたの。でも結局、45てん。ところがエイキチ君の100てんというのはまぐれだったんです。だって、39てんとカ11てんなんかをよくだすんだもん。というわけでよくわからない採点基準のゲームなんでですね。しかし、よく見ると本当ににているんだよね、顔が。次回からのバグコーナーのイラストはこれにした方がよいのでは? (MOMO)

パッティング ゲーム

FOR MSX(8K)/MSX2

BY ODEN

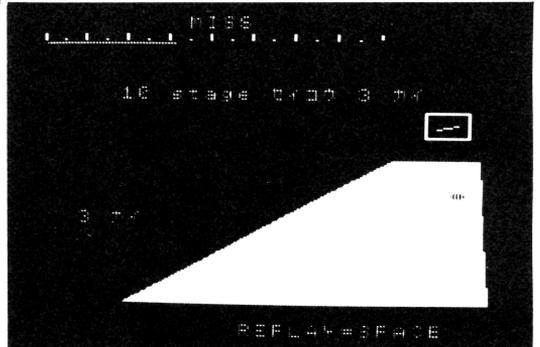
ナイト・ローア最高!

ぼくははじめてプログラムを送ってなんと採用されて
しまい、幸いです。テクノポリスで「ナイト・ローア」
があたつてよーこんでいたら今度はプログラムポシェ
ットに採用され、今年こそは、運がまわってきたと思
うようになりました。話ばかりですが、MSXを持
っている人「ナイト・ローア」は
絶対おもしろい。
ぼくは徹夜の連
続で目にクマが
できました。



ディスプレイのなかの、
優雅なパッティング練習

○うら、おしい。ねらいすぎだよ
うだ。くく、リターン。



②ポシェットNo.5掲載の『パッティングGAME』の移植版。しかし、今回はやたら移植版が多いなあ。1画面だったらよかったのにね……こぼれてしまいました。

で、「RUNすると傾斜したグリーンとカップが現れる。カーソルの左右キーで打つ力を決める。スペースキーをなはすとボールがススツ……。方向と力があわないとなかなか入らない。1ラウンドで10回やって何回成功するかおなぐ

さみ。」と、No.5、P22の本文をコピー。X1版と比べるとボールが転がってゆくとパワーが数字ではなく画面の上のほうに表示されるところがよいですね。このへんがバージョンアップという感じがするのだ。

といわけでパッティングでした。(よ)

■プログラム説明

- 10~30 初期設定
- 40~100 画面表示
- 110~120 打つ方向の設定
- 130 パワー設定
- 140~150 ボールの移動
- 160 カップイン・アウト処理
- 170~190 ゲームエンド処理・キャラクタータ

■変数リスト

- O……打った回数
- T……成功した回数
- P\$(n)……サウンド
- M\$(n)……メッセージ
- A……グリーンを表示位置
- B……カップのY座標
- W……カップのX座標・ボールの方向指示
- V……グリーン傾き
- G……パワー
- S……カップインフラグ

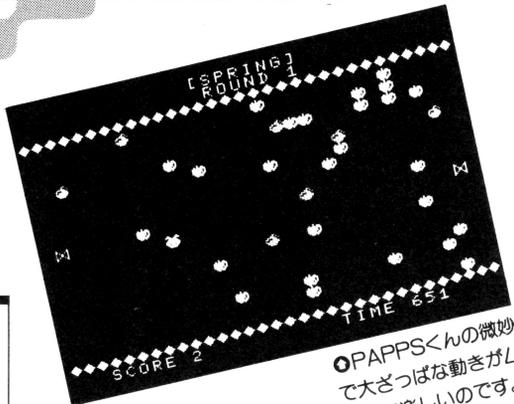
```

10 COLOR 6,1,1:SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1
20 T=0:O=1:P$(0)="O4C8":M$(1)="NICE IN!":M$(0)="MISS":P$(1)="O5B5F3A5"
30 FORQ=1TO8:READ DS:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+DS)):NEXTQ:SPRITES$(0)=S$
40 CLS:A=INT(RND(-TIME)*120)+50:V=INT(RND(-TIME)*10)-5:B=INT(RND(-TIME)*18):W=A+30:X=135:Y=164:G=0
50 DRAW"BM30,50":PRINT#1,0;"stage セイコウ";T;"カイ":LINE(40,170)-(A,90),2:LINE(A,90)-(A+40,90),2:LINE(A+40,90)-(210,170),2:LINE(210,170)-(40,170),2
60 PAINT(X,Y),2:CIRCLE(W,95+B),3,4,,.3:PAINT(W,95+B),4:PUTSPRITE0,(X,Y),15
70 LINE(A+15,63)-(A+35,77),15,B:LINE(A+20,70-V)-(A+30,70+V),2
80 FORP=22TO20STEP-1
90 FORI=0TO160STEP20:PSET(I,P),3:NEXTI,P
100 FORI=0TO150STEP10:PSET(I,23),3:NEXTI
110 LINE(W,80)-(W,89),12:S=STICK(0)
120 IFSTRIG(0)=0THENLINE(W,80)-(W,89),1:W=W-(S=3)+(S=7):GOTO 110
130 IF STRIG(0)THENG=G+1:PSET(G,25):GOTO 130
140 L=(W-X)/85:M=SGN(V)*.05:N=V*5E-03
150 X=X+L-M*(Y<150):M=M-N*(Y<150):G=G-1:Y=Y-1:Z=-POINT(X,Y)=4ANDG<15:PUTSPRITE0,(X-2,Y-2),15:IFZ=0ANDG>0THEN150
160 DRAW"BM70,10":PRINT#1,M$(Z);:PLAYP$(Z):T=T+Z:O=O+1:FORU=1TO180:NEXTU
170 IFO<11THEN40ELSEDRAW"BM10,120":PRINT#1,T;"カイ":PLAY"V5T160L603C04L5F.FF.D03L2F","L604D05L5F.FF.D04L2FEGG"
180 DRAW"BM96,182":PRINT#1,"REPLAY=SPACE":CLOSE#1
190 DATA60,F0,F0,60,0,0,0,0,0:IF STRIG(0)THENRUNELSE190
    
```

スプリング
SPRING

FOR MSX(8K)/MSX2

②左右の端にバネがあり、そのバネにはねかえ
されながら、PAPPSくんがフニフニしてます。
カーソルキーで左右のバネが互い違いに上下に動きます。ス
ペースキーを押しながらカーソルキーを押すとPAPPSくんも上
下します。リンゴを10個取るとラウンドクリア。バクダンにあ
たるか、タイムアップでゲームオーバー。うーん、それにしても
バネの動きでバクっっちゃうなあ。(よ)



○PAPPSくんの微妙
でござつばな動きがム
スくて楽しいのです。

```

10 ' [SPRING] by くうちん
20 SCREEN1:COLOR2,1,1:KEYOFF:WIDTH32:DEF
INTA-Z
30 FORJ=0T01:B$="":FORI=1T08:READA$:B$=B
$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXTI:SPRITE$(J)=B$
:NEXTJ:H=0
40 FORJ=0T01:READA$:FORI=0T07:READB$:VPO
KEVAL("&H"+A$)*8+I,VAL("&H"+B$):NEXTI,J:
VPOKE&H2016,&H91:VPOKE&H2017,&H51
50 R=1:T=700:A=RND(-TIME):IFS>HTHENH=S
60 S=0:LOCATE10,12:PRINT"PUSH SPACEKEY":
LOCATE14,14:PRINT"HI-":H:IFSTRIG(0)=0THE
N60
70 CLS:LOCATE13,1:PRINT"[SPRING]":LOCATE
14,2:PRINT"ROUND":R:LOCATE0,3:PRINTSTRIN
G$(32,"◆"):LOCATE0,22:PRINTSTRING$(32,"◆
"):C$="A":K=30:FORJ=0T01:FORI=0TOK:M=RND
(1)*28+2:N=RND(1)*18+3:LOCATEM,N:PRINTC$
:NEXTI:C$="K":K=5+R:NEXTJ
80 LOCATE2,12:PRINT"      ":X=2:Y=12:B1=
12:B2=11:F=1
90 ST=STICK(0):SG=STRIG(0):X=X+F:PUTSPRI
TE0,(X*8,Y*8),15,0:V=VPEEK(6144+X+Y*32):
IFV=177THENBEEP:S=S+1:LOCATEX,Y:PRINT"
100 LOCATE3,22:PRINT"SCORE":S:IFSGTHENY=
Y+(ST=5)*(Y<20)-(ST=1)*(Y>3)ELSEPUTSPRIT
E1,(8,B1*8),13,1:PUTSPRITE2,(240,B2*8),1
3,1:B=(ST=5)*(B1<20)-(ST=1)*(B1>3):B1=B1
+B:B2=B2-B
110 T=T-1:LOCATE20,22:PRINT"TIME":T:IFT=
0ORV=184THEN150
120 IFX<2THENIFY=B1THENF=1ELSE150
130 IFX>29THENIFY=B2THENF=-1ELSE150
140 IF10-S/R=0THENPLAY"V15T255S9M8000L64
FCDEGFEDCDEFG":R=R+1:T=700+(R<21)*10:GOT
070ELSE90
150 LOCATE12,10:PRINT"GAMEOVER":FORI=0T0
10:BEEP:NEXT:GOTO50
160 DATA 42,A5,3C,7E,DB,DB,5A,3C,81,C3,A
5,99,99,A5,C3,81
170 DATA B1,10,56,FF,FD,FD,FB,7E,34,B8,0
C,1A,7D,CE,BF,FF,7E,3C
    
```

■プログラムの説明

- 20~ 50 初期設定
 - 60~ 80 画面設定
 - 90 キー入力、PAPPS君表示
 - 100 バネ表示
 - 110 タイム
 - 120~130 方向転換
 - 140 ラウンドクリア
 - 150 ゲームオーバー
 - 160~170 キャラクターデータ
- 変数リスト
- H.....ハイスコア
 - S.....スコア
 - R.....ラウンド
 - T.....タイム
 - X,Y.....PAPPS君の座標
 - B1,B2.....バネの座標
 - F.....PAPPS君の方向

どこかで見たとよな
キャラクタの
バネバネゲーム

MSX

国語辞典は便利だ

ある、うらかな春の日。1通の封筒
(あたりまえだ。一度に20通も来たら
気持ち悪い)が来た。さいよーだった。
さいよー? わたしは不思議に思って
新明解国語辞典(定価1900円)を繙(ひ
もと)いた。さ、さ、さい、さい、さ
いよ、さいよー、さいよう、採用—
その機構・組織に適合するかどうかを
調べたうえでいいと思う案・人などを
使うように決めること。……うーむなる
ほど。そうだったのか。私は納得し
た。納得しまったあとで夕方の時間の
ムダだったコトに気がついた。気がつ
いたときにはすでに遅かった。胸のカラータイマーは赤く点滅して
いた。その日、ウルトラマンはなんの活躍もなく、背中を開きかけ
たチャックに哀愁を残して空しく飛び去って行くのだった。(☆わ
ー、ウルトラマンって哀れね♡ 少女ゆきはなんだか泣けてしま
いました。あ、ついプログラムオシェットしてしまっ。編集部注)



BY くうちん

ランナー

RUNNER

FOR MSX(8K)/MSX2

③あー、私の名前は、ただのランナー。ロードランナーに似てるがちょっと違う。私の目的は、“より速く”、“より長く” 走ることにあるのだ。カーソルキーの右をハイパーしてテケテケテケ……とコースを走っていると、おや、こんなところに赤い三角のものが埋まっている。うむ、これは金塊ではなく、地雷のようだ。踏むときつと死ぬに違いない。そこで、スペースキーでジャンプしてカーソルキーをベケベケたたいて跳び越えるのサ。

あーさて、1コースを3周するとゴールイン、といっても別に結婚するわけではない。最後の第7コースなんかもう大変なんすから、奥さん。

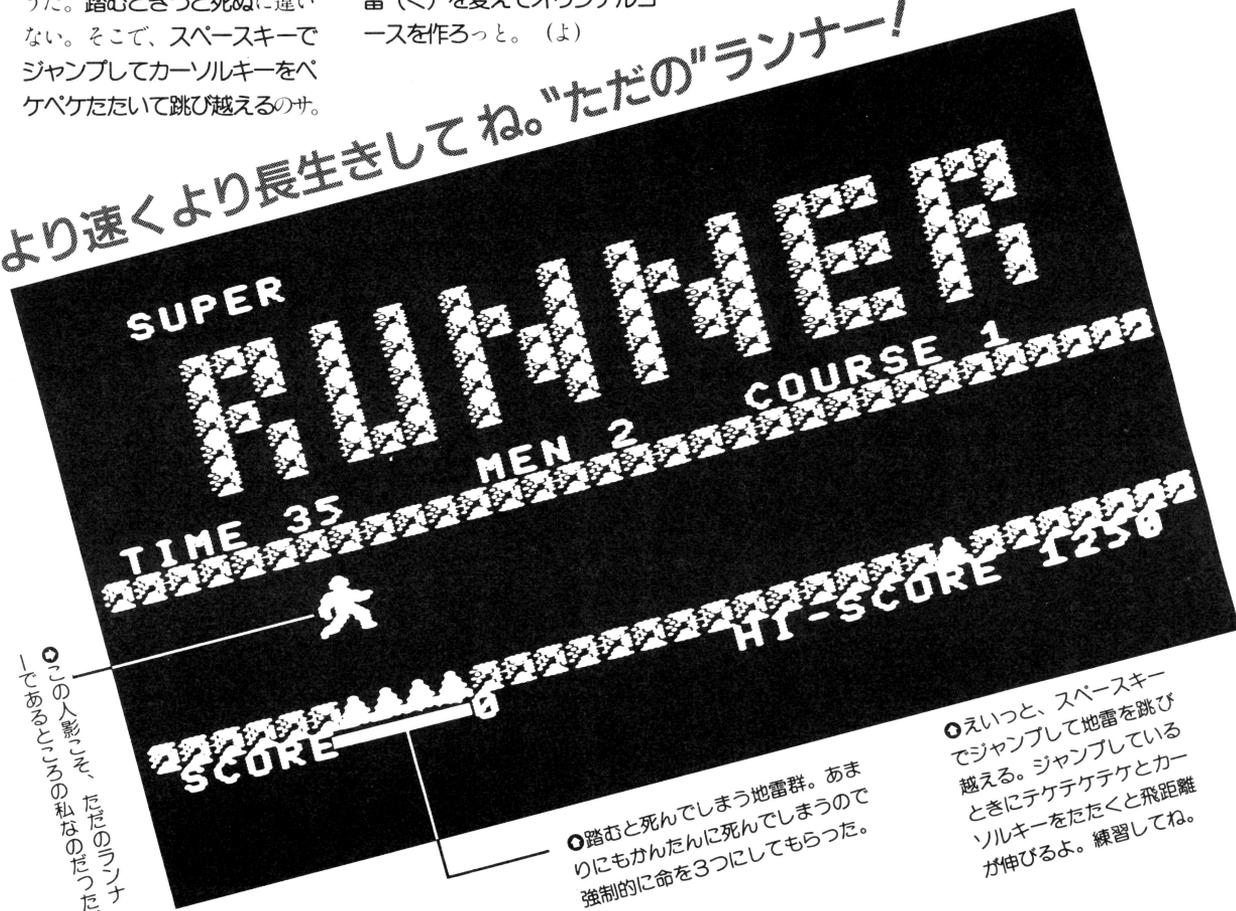
あまり難しいから、私なんか90行のMNを増やして命をたくさんにしてみました。今度はコースデータの床(あ)と地雷(く)を変えてオリジナルコースを作ろっと。(よ)

BY くうちん

文章はニガテだ。書きたくないかやっぱり書かないと賞金はもええええええええええから仕方なく書くことにした。最初このゲームは1人死亡すると即ゲームオーバーだった。私は、一度死んでもまた生き返り、そのうち命が増えていくような非現実的なゲームにできなかったのだ。なのに、「プレイヤーが1人だとヘタなうちは悲しいので……」などとふざけたことを言って結局私にプログラムを直せと言った。いやだったけど直さないで賞金はもらえないだろうから直してしまっただけだ。賞金のために自分の信念を通しきれなかったことを情けなく思うのだった。

知る人ぞ知る、いくえい塾期待の星
楠本佳紀とは私のことだった

より速くより長生きしてね。“ただの”ランナー!



この人誰か、ただのランナー。私なのだった。

●踏むと死んでしまう地雷群。あまりにもかたんに死んでしまうので強制的に命を3つにしてみました。

●えいつと、スペースキーでジャンプして地雷を跳び越える。ジャンプするときにはテケテケテケとカーソルキーをたたくと飛距離が伸びるよ。練習してね。

〈RUNNER〉 私はやっぱりドンちゃんよ。いくらやってもへたなのよ。なんといつてもこのゲーム、ハイパーなんだもん。その上、キャラクタの人が一生懸命、跳んだり、走ったりして、足をバタバタ動かす姿がかわいいんだ。よつちゃんが見本演技を見せてくれたが、さすがにおじょうず。そしてなんといつてもゴールに着いた瞬間がいい。だって、なんのまえぶれもなく現れるんだもの。それも、ここがゴールであるという主張もないんだよ。という、一風変わったゲームでした。(MoMo)





■プログラムの説明

- 20~ 90 初期設定
- 100~140 スタート
- 150~190 メインルーチン
- 200~210 タイムルーチン
- 220~240 ゴール
- 250~290 ゲームオーバー
- 300~380 タイトル
- 390~430 キャラクタデータ
- 450~510 コースデータ

■変数リスト

- HS……ハイスコア
- SC……スコア
- L……コース
- R……何回目
- T, I, T……タイム
- Y……自分のY座標
- W……ジャンプ用
- P……スプライト/ボタン
- C\$(n)……コースデータ

```

10 ' SUPER RUNNER
20 '1986 (C) YOSHINORI
30 ' KUSUMOTO
40 SCREEN1,2:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:CO
LOR15,1,1:DIMS$(10):ONINTERVAL=150GOSUB2
10
50 FORJ=0TO1:BS$="":FORI=1TO32:READAS$:BS=
BS$+CHR$(VAL("&H"+AS$)):NEXTI:SPRITE$(J)=B
$:NEXTJ
60 FORJ=0TO1:READAS$:FORI=0TO7:READBS$:VPO
KEVAL("&H"+AS$)*8+I,VAL("&H"+BS$):NEXTI,J:
VPOKE&H2012,&H41:VPOKE&H2013,&H91
70 FORI=1TO7:READC$(I):NEXT
80 GOTO 310
90 LOCATE18,21:PRINTUSING"HI-Score ####"
;HS:TI=51:K=1:L=1:P=1:SC=0:M=0:MN=3
100 '-----START-----
110 M=1:R=0:T=TI
120 Y=143:U=0:ST=0:LOCATE0,14:PRINTSTRIN
G$(32,"あ"):LOCATE1,13:PRINT"TIME";T:LOCA
TE1,21:PRINTUSING"SCORE ####";SC:LOCATE2
0,13:PRINT"COURSE";L:LOCATE12,13:PRINT"M
EN";MN:LOCATE5,16:PRINT"
"
130 LOCATE 0,20:PRINT MIDS$(C$(L),M,32):I
F VPEEK(6791)=152 THEN M=M+1:GOTO 130
140 LOCATE 0,20:PRINTMIDS$(C$(L),M,32):PUT
SPRITE0,(48,143),0:PLAY"SM5000T120L204
CCC05C":FORI=0TO6000:NEXT:INTERVALON
150 '-----MAIN-----
160 IFST=UTHENP=P*-1:M=M+1:LOCATE0,20:PR
INTMIDS$(C$(L),M,32):IFM=160THENM=0:R=R+1
:IFR=3THEN230
170 PUTSPRITE0,(48,Y),15,SGN(P+1):W=W-1:
Y=Y-W:U=3-ST
180 ST=STICK(0):IFY>143THENY=143:IFVPEEK
(6791)=152THEN260ELSEIFSTRIG(0)THENW=7
190 GOTO 160
200 '-----TIME-----
210 T=T-1:LOCATE1,13:PRINTUSING"TIME ##"
;T:LOCATE0,20:IFT=0THEN280ELSERETURN
220 '-----GOAL!-----
230 INTERVALOFF:LOCATE12,16:PRINT"GOAL!"
;SC=SC+T*K*10:L=L+1:IFL=8THENL=1:TI=TI-1
0:K=K+1:IFTI<21THENTI=21
240 PLAY"T18004L4GL8GAGAL2B":FORI=0TO100
00:NEXT:LOCATE12,16:PRINTSPC(5):GOTO 110
250 '-----BOMB!-----
260 INTERVALOFF:LOCATE5,16:PRINT"BOMB!":
SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND2,0:SOUND3,0:SOUN
D4,0:SOUND5,0:SOUND6,21:SOUND7,247:SOUN
D8,16:SOUND9,0:SOUND10,0:SOUND11,100:SOUN
D12,50:SOUND13,0:FORI=0TO5000:NEXT:MN=MN
-1:IFMN<>0THENBEEP:GOTO120ELSE290
270 '-----TIME UP-----
280 BEEP:LOCATE9,16:PRINT"TIME UP!":BEEP
:FORI=0TO5000:NEXT
290 LOCATE5,16:PRINT" GAME OVER":I
FSTRIG(0)=0THEN290ELSEBEEP
300 '-----TITLE-----
310 PLAY"S3M8000T22003L2CL8C0C0L4EL8EL2F
L8FEDCL4DL8DL2GL8GFEDL2E":CLS:LOCATE3,5:
PRINT"SUPER":LOCATE,7:IFSC>HSTHENHS=SC

```

```

320 PRINT " あああああ ああああああ
"
330 PRINT " あああああ あああああ ああ
"
340 PRINT" ああ あああああ ああああああ "
350 PRINT" あああああ あああああ ああ"
360 PRINT" あああああ ああ あああああ "
370 PUTSPRITE0,(120,143),0
380 IFSTRIG(0)ANDPLAY(0)=0THEN90ELSE370
390 '-----SPRITE DATA-----
400 DATA01,03,03,01,0F,1F,1F,3B,33,33,13
,07,0E,3C,78,40,80,C0,C0,80,C0,F0,Fe,DC,
C0,E0,70,38,38,18,18,1C
410 DATA01,03,03,01,03,07,07,07,03,03
,07,07,06,0E,07,80,C0,C0,80,C0,C0,E0,F0,
C0,E0,70,30,30,60,C0,60
420 DATA91,3F,5E,2D,53,23,4D,1E,3F
430 DATA98,18,18,3C,3C,7A,74,FB,F5
440 '-----COURSE DATA-----
450 DATA"あああああああああああああああ
あああああああああああああああ
"
460 DATA"あああああああああああああ
あああああああああああああ
"
470 DATA"あああああああああああああ
あああああああああああああ
"
480 DATA"あああああああああああ
あああああああああああ
"
490 DATA"あああああああああ
あああああああああ
"
500 DATA"あああああああ
あああああああ
"
510 DATA"あああああああ
あああああああ
"

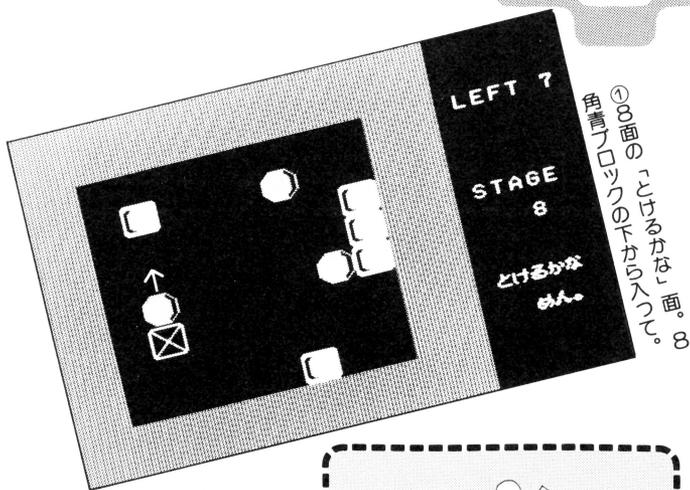
```



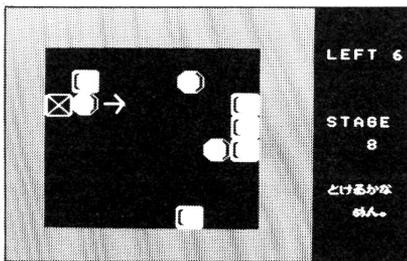
(ゆみちゃんトマト) だんぷうとうふんだ (ダン、封筒ふんだ) (埼玉県・中曽根慶継) ☆何故、これを選んでしまったのか、自分でもうにうにしてしまう。2カラグラム☆
 (ゆみちゃんトマト) かえぬきたいはいたくねえか (替えネクタイは痛くねえか) (秋田県・おのたかおみ) ☆痛くなるほどしめる人がいるのかしらね。聞く方もへんな奴だけど。2カラグラム☆

すふいあ

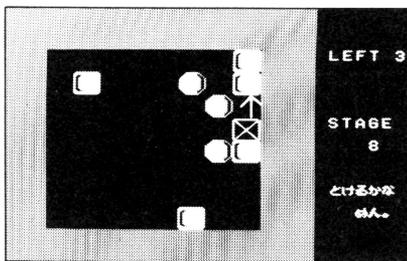
FOR MSX(8K)/MSX2



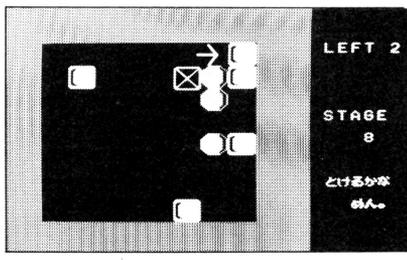
①8面の「とけるかな」面。8角青ブロックの下から入って。



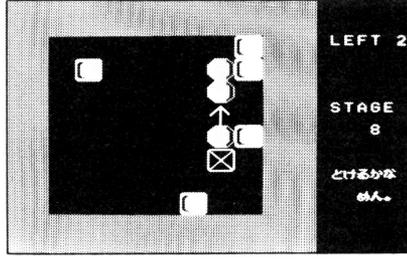
②上のブロックにぶつけてから今度は左から入って右のほうに押し出す。そして……。



③右の白いブロックを2つ上に移動させる。白は壁で止まるのだ。言はだめだけれど……。



④右上にあつた8角青ブロックを右に動かす。③を省略するとミスになつてしまふのだ。

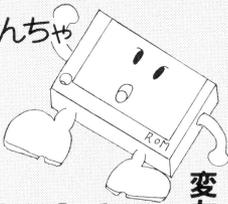


⑤最後の仕上げ。下の青ブロックを上へ押し出して、はい。

②うーむ来るべきものが来た。No.6の『SPHERE』(FM-7)のMSX版が2本も来た。両方ともよかったので、片方は本誌テクノポリスに上げて、ポシェット用にとっておいたのがこの『すふいあ』。ちよいとした工夫付きです。

ルールは原作と同じ。18ページの88版のルールとも同じなのでそちらを見てね。操作方法は☒をカーソルキーで動かし、ブロックの動かしたい方向とは逆のほうから入って重なり、スペースキーを押す……

BY けんちゃ



変なやつがいっぱい

えーと、ぼくの回りには変なやつがいっぱいいます。PC-88を持っていくのにゲームばっかの「やじ」いつもぼくのところにきて「READ DATAがどうのこーうのと言ってくる」「ぐっち。データスクがほしいよの」にへい。アドベンチャーゲームを作っているが、完成するのとか不安なのほん。超大作を作ると言っているが、ロだけのみやん。それからしんちゃん「やっちゃん、やーい、のたぞー。うやまじらろッ

とその方向にブロックは進みます。うーむ、なんとややこしい。全部で20面。面ごとのメッセージが泣かせます。(よ)

ちよっぴりユーモアを加えました

■プログラムの説明

- 10~70 初期設定
- 80 面数をふやす
- 90 まわりを描く
- 100 DATAのリストアをする
- 110~150 ブロックを押す

- 170 LEFTその他を描く
- 180~190 キー入力・カーソル表示
- 200~210 カーソルを動かす
- 220~320 ブルーブロックを動かす・3つ並んだか
- 330~370 白いブロックを動かす

- 38φ~44φ もろもろの処理
- 45φ~71φ キャラクタと迷路のデータ
- 変数リスト
- A, B……各ブロックのX, Y座標
- AA, BB, …… ブロックの増分
- J……ステージ

- K……残りの手数
- ST……スペースキーがおされたか
- D\$……ブルーブロック
- E\$……ホワイトブロック
- F\$……空白
- G\$……つっこんだ時のブルーブロック

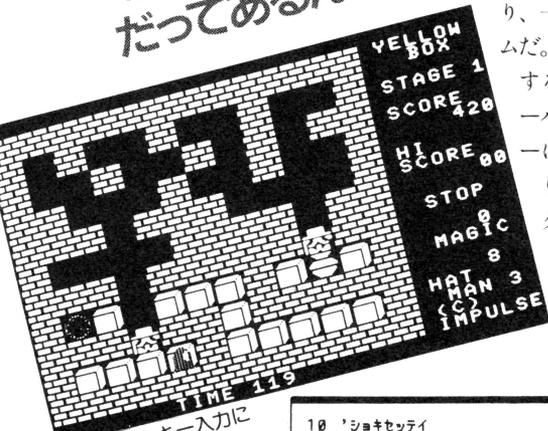


〈ウニウニ会評/パンパシリーズ〉 A「パンパって雨男なの?」 B「どーして」 A「ノー天気だから」☆☆A「昨日/パンパに会ったの」 B「女子レスラーの?」 A「それはダンプ」 B「明るいやつ」 A「それはランプ」 B「水をくみ上げるやつ」 A「それはポンプ」 B「あなごの大きな人」 A「もしかして/パンパとてぶ先生とを見まぢがえたんじやないの?」 C「いいや、それは妊婦」(神戸市・中越章博) ☆ウニウニ2本立て! まとめて5カラグラム☆

イエロー
YELLOW
 ボックス
BOX

FOR MSX(16K)/MSX2

ボーナスステージ
 だってあるんだぜ!



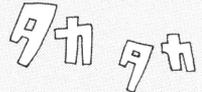
ちよつとキー入りに
 難があるけど、画面が
 楽しそうな匂いが漂
 ってくるゲームです。



③スペースキーでゲームスタート。カ
 ーソルキーで白と赤の帽子男をあやつ
 り、一定時間内に黄色の箱を取るゲー
 ムだ。帽子男は同時に同じ方向に移動
 するし、2人がぶつくとゲームオー
 ーバーになる。また、青いモンス
 ターに捕まったり、制限時間を越えたり
 してもゲームオーバー。モンス
 ターを止める「時計」とモンス
 ターへの無敵薬が入っている「つ
 ぼ」というマジックアイテムも
 あるよ (効果に時間制限あり)。
 全部で8面。楽しいよ。(よ)

BY IMPULSE

編集室のみなさん
 ありがとう。自信
 ありました。R
 Cカーをやつてい
 ます。IMPUL
 SEは昔々の昔
 使用していたR
 Cカーの名前です
 ところで、MSX
 を買うときに友だ
 ちに「MSXなん
 てよせよ」と言われ
 ましたが、採用され
 たので「MSX買つて
 よかった」と思っ
 ています。最後
 にPB1100でBAS
 IICを教えてください
 保留師匠に感謝!



自信ありました

```

10 'ショキセツテイ
20 SCREEN 1,2:KEY OFF:WIDTH 32:COLOR 15,
1,1:DEFINT A-Z:DEF FNA(X,Y)=VPEEK(&H1800
+X+Y*32):ON SPRITE GOSUB 610:DIM MES(8,9
),X(1),Y(1),PS(2)
30 PS(0)="T255V15L804F05FL4F.D.L8DCDL2C.
L8C04B05C04L2BL8BABL2A.":PS(1)="T255V15L
804A05AL4A.F.L8FEFL2E.L8EDEDFFDDCDL2C.":
PS(2)="T200V15L1604B05C04BAGFL8E05E+04E
05DC+04E05C04A"
40 FOR I=1 TO 14:READ A:FOR J=0 TO 7:REA
D AS:VPOKE A+J,VAL("&H"+AS):NEXT J,I:VPO
KE &H2012,&H80:VPOKE &H2013,&H80:VPOKE &
H201C,&HE0:CO(0)=15:CO(1)=6
50 FOR I=0 TO 7:BS="" :FOR J=1 TO 32:READ
AS:BS=BS+CHR$(VAL("&H"+AS)):NEXT J:SPRI
TE$(I)=BS:NEXT I
60 FOR I=0 TO 7 STEP 2:FOR J=1 TO 9:READ
MES(I,J):READ MES(I+1,J):NEXT J,I
70 'チヤモ ルーチン
80 CLS:FOR I=0 TO 7:PUTSPRITE I,(0,209):
NEXT I:SP=0
90 PRINT " お おおおおお お おお お
お"
100 PRINT " お お お お お お おお
お"
110 PRINT " お おおお お お お おお
お"
120 PRINT " お お お お お おおお
お"
130 PRINT " お おおおおおおおおおお おお お
お"
140 PRINT
150 PRINT " おおお おお お お"
160 PRINT " お おお おお お お"
170 PRINT " おおおおお お お"
180 PRINT " お おお おお お お"
190 PRINT " おおおお おお お お"
200 PRINT:PRINT" 1986 (C) IMPULS
E":LOCATE9,14:PRINT USING"HI-SCORE ####
#0":HI:LOCATE9,15:PRINT USING"SCORE ##
#####":SC:LOCATE9,22:PRINT"HIT [SPC] KE
Y !!"
210 PUTSPRITE 0,(85,150),15,SP:PUTSPRITE
1,(170,150),6,SP:IF STRIG(0)+STRIG(1)=-
1 THEN 240 ELSE SP=SP+1:IF SP=4 THEN SP=
0
220 IF STRIG(0)+STRIG(1)=-1 THEN 240 ELS
E SP=SP+1:IF SP=4 THEN SP=0
230 FOR I=0 TO 200:NEXT I:GOTO 210
240 'ゲーム セツテイ ルーチン Part 1
250 SC=0:MS=0:HM=3
260 'ゲーム セツテイ ルーチン Part 2
270 MS=MS+1:ME=MS MOD 8:VPOKE &H201E,16+
(INT(MS/8)+2):BK=0:BO=0:V=21-(MS MOD 20)
:IF MS MOD 8=0 THEN HM=HM+1
280 'ゲーム セツテイ ルーチン
290 CLS:FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(0,209)
:NEXT I:PLAY PS(0),PS(1)
300 A=25:LOCATE A,0:PRINT"YELLOW":LOCATE
A,1:PRINT" BOX":LOCATE A,3:PRINTUSING"
STAGE##":MS:LOCATEA,5:PRINT"SCORE":LOCAT
E A,8:PRINT"HI":LOCATEA,9:PRINT"SCORE"
310 LOCATE A,10:PRINTUSING"#####0":HI:LOCATE
A,12:PRINT" STOP":LOCATE A,15:PRINT"
MAGIC":LOCATE A,18:PRINT"HAT":LOCATE
A,19:PRINT USING" MAN #":HM:LOCATE A,20:
PRINT"(C)":LOCATEA,21:PRINT"IMPULSE"
320 FOR I=0 TO 21 STEP 20:FOR J=0 TO 1:L
OCATE0,I+J:PRINT"~~~~~"
330 FOR B=1 TO 9:FOR A=1 TO 10:AS=MIDS(M
ES(ME,B),A,1):C=A*2:D=B*2:ON VAL(AS)+1 G
OSUB 340,350,360,370,380:LOCATEC,D:PRINT
BS:LOCATE C,D+1:PRINT C$:NEXT A,B:GOTO
390
    
```

```

340 BS="64":CS=BS:RETURN
350 BS="51":CS="う":BK=BK+1:RETURN
360 BS="51":CS="す":RETURN
370 BS="51":CS="7":RETURN
380 BS="":CS="":RETURN
390 'メイン ルーチン
400 X(0)=1:Y(0)=1:X(1)=10:Y(1)=1:TX=1:TY
9:MX=0:MY=-1:SP=0:TP=4:W=0:T=0:TI=200:SPRITE ON
410 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT I
420 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(X(I)*16,Y(I)*16),CO(I),SP:NEXT I:PUTSPRITE 2,(TX*16,TY*16),4,TP:FOR I=0 TO 1:GD(I)=FNA(X(I)*2,Y(I)*2):NEXT I:PLAY"T255L64"
430 K=0:FOR I=0 TO 1
440 IF GD(I)=&H91 THEN PLAY"08CB":BO=BO+1:SC=SC+1:K=K+1:LOCATE X(I)*2,Y(I)*2:PRINT " ":LOCATE X(I)*2,Y(I)*2+1:PRINT " ":IF BO=BK THEN 660 ELSE 500
450 IF GD(I)=&H9B THEN PLAY"08D":SC=SC+2:LOCATE X(I)*2,Y(I)*2:PRINT " ":LOCATE X(I)*2,Y(I)*2+1:PRINT " ":W=1:WT=W:GOTO 470
460 IF GD(I)=&HE0 THEN PLAY"08G":SC=SC+2:LOCATE X(I)*2,Y(I)*2:PRINT " ":LOCATE X(I)*2,Y(I)*2+1:PRINT " ":SPRITE OFF:T=1:TT=V
470 NEXTI:IF K=2 THEN SC=SC+2
480 IF W=1 THEN PLAY"07B":WT=WT-1:LOCATE 28,14:PRINT USING"***":WT:IF WT<=0 THEN W=0
490 IF T=1 THEN PLAY"07B":TT=TT-1:LOCATE 28,17:PRINT USING"***":TT:IF TT<=0 THEN SPRITE ON:T=0
500 ST=STICK(0)+STICK(1):IF ST=1 THEN YH=-1:XH=0:SP=3 ELSE IF ST=3 THEN XH=1:YH=0:SP=1 ELSE IF ST=5 THEN XH=0:YH=1:SP=0 ELSE IF ST=7 THEN XH=-1:YH=0:SP=2 ELSE 540
510 FOR I=0 TO 1:J=FNA((X(I)+XH)*2,(Y(I)+YH)*2):IF J<>&HF7 THEN X(I)=X(I)+XH:Y(I)=Y(I)+YH
520 NEXT I
530 ON INT(RND(1)*4+1) GOTO 540,550,560,570
540 IF FNA((TX+1)*2,TY*2)<>&HF7 THEN MX=1:MY=0:TP=5:GOTO 580
550 IF FNA(TX*2,(TY+1)*2)<>&HF7 THEN MX=0:MY=1:TP=4:GOTO 580
560 IF FNA((TX-1)*2,TY*2)<>&HF7 THEN MX=-1:MY=0:TP=6:GOTO 580
570 IF FNA(TX*2,(TY-1)*2)<>&HF7 THEN MX=0:MY=-1:TP=7:GOTO 580 ELSE 590
580 IF W=0 THEN TX=TX+MX:TY=TY+MY
590 LOCATE 25,6:PRINT USING"*****":SC:TI=TI-1:LOCATE 8,22:PRINT USING"TIME ***":TI:IF TI=0 THEN GOSUB 610 ELSE 410
600 'ミス ルーチン
610 SPRITE OFF:INTERVAL OFF:PLAY PS(2):HM=HM-1:LOCATE 30,19:PRINT USING"***":HM:IF HM>0 THEN FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT I ELSE 640
620 IF PLAY(0)=-1 THEN 620 ELSE RETURN 400
630 'ゲーム オーバー ルーチン
640 LOCATE 7,9:PRINTSPC(11):LOCATE 7,10:PRINT" GAME OVER ":LOCATE 7,11:PRINTSPC(11):IF SC>HI THEN HI=SC
650 FOR I=0 TO 3000:NEXT I:GOTO 80
660 'ボーナス ルーチン
670 SPRITE OFF:FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT I:PLAY PS(1)+"T255L64":LOCATE 5,22:PRINT" BONUS STAGE ":FOR I=0 TO 1
680 A=RND(1)*10+1:B=RND(1)*9+1:IF FNA(A*2,B*2)<&HF7 THEN 680 ELSE LOCATE A*2,B*2:PRINT"あ":LOCATE A*2,B*2+1:PRINT"う":NEXT I
690 IF PLAY(0)=-1 THEN 690 ELSE BO=0:X(0)=1:Y(0)=1:X(1)=10:Y(1)=1:TT=50:SP=0
700 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(X(I)*16,Y(I)*16),CO(I),SP:NEXT I
710 FOR I=0 TO 1:IF FNA(X(I)*2,Y(I)*2)=&H91 THEN PLAY"08CB":LOCATE X(I)*2,Y(I)*2:PRINT " ":LOCATE X(I)*2,Y(I)*2+1:PRINT " ":BO=BO+1

```

```

720 NEXT I:ST=STICK(0)+STICK(1):IF ST=1 THEN YH=-1:XH=0:SP=3 ELSE IF ST=3 THEN XH=1:YH=0:SP=1 ELSE IF ST=5 THEN XH=0:YH=1:SP=0 ELSE IF ST=7 THEN XH=-1:YH=0:SP=2 ELSE YH=0:XH=0
730 FOR I=0 TO 1:IF FNA((X(I)+XH)*2,(Y(I)+YH)*2)<>&HF7 THEN X(I)=X(I)+XH:Y(I)=Y(I)+YH
740 NEXT I:TT=TT-1:IF TT>0 THEN 700 ELSE PLAY PS(2):B=INT(BO*(1+BO)/2)+MS:SC=SC+B:LOCATE 7,9:PRINTSPC(11):LOCATE 7,10:PRINTUSING" BONUS *** ":B:LOCATE 7,11:PRINTSPC(11):FOR I=0 TO 3000:NEXT I:GOTO 270
750 DATA 1160,00,1F,3F,7F,00,7F,7F,1F,68,00,FC,FA,F6,0E,EE,EE,EE,1176,7F,7F,7F,7F,00,1184,EE,EE,EE,EE,EE,EC,E8,00,1240,00,03,0D,0A,21,31,41,41,1248,00,C0,30,28,04,0C,02,06
760 DATA 1256,60,40,30,20,14,0C,03,00,1264,82,42,2C,04,28,30,C0,00,1792,00,1F,0F,07,00,1F,3F,7F,1800,00,F8,F0,E0,00,F8,FC,F0,1808,7F,00,3F,3F,1F,0F,07,00,1816,FE,00,FC,FC,F8,F0,E0,00
770 DATA 1976,7F,7F,7F,00,F7,F7,F7,00,1192,00,7C,FA,06,F6,F6,F6,F4
780 DATA 00,0F,0F,0F,0F,7F,00,73,63,46,5C,41,59,50,5E,00,00,F0,F0,F0,F0,00,CE,C6,60,38,80,98,88,78,00,00,0F,0F,0F,7F,00,18,18,10,16,16,16,13,00,00,F0,F0,F0,F0,FE,00,00,18,B8,70,00,30,F0,00,790 DATA 00,0F,0F,0F,0F,7F,00,00,18,1D,0E,00,0C,0E,0F,00,00,F0,F0,F0,F0,00,30,30,00,00,C0,C0,C0,80,00,0F,0F,0F,7F,00,7C,60,00,00,19,1D,1E,00,00,F0,F0,F0,F0,FE,00,3E,06,02,02,82,9A,BA,7A,00,800 DATA 00,03,07,0F,0B,11,13,11,11,1B,1F,1F,1F,3F,76,00,00,C0,E0,F0,00,88,C8,88,D8,F8,F8,FC,6E,00,00,05,07,0F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,3F,76,00,00,C0,E0,F0,D8,88,98,88,D8,F8,F8,FC,6E,00,810 DATA 00,03,07,0F,0B,11,19,11,11,1B,1F,1F,1F,3F,76,00,00,C0,E0,F0,00,88,F8,F8,F8,F8,FC,6E,00,00,03,07,0F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,3F,76,00,00,C0,E0,F0,F0,F8,F8,F8,F8,FC,6E,00,820 DATA 4101010104,4011011014
830 DATA 0111111111,1101101010
840 DATA 1310101010,0111011012
850 DATA 0111111111,0010001111
860 DATA 0101010130,3111000010
870 DATA 1111211110,0010000010
880 DATA 1010101011,2111101013
890 DATA 1011100003,0010010000
900 DATA 1100011111,1111011111
910 '
920 DATA 4100000014,4011011014
930 DATA 0111111110,1001111001
940 DATA 0111001110,1001001001
950 DATA 1111111111,1111001111
960 DATA 0111011010,0001001000
970 DATA 1111000111,2001111003
980 DATA 1111211111,1111001111
990 DATA 1111000111,0101001010
1000 DATA 1311111311,1113002111
1010 '
1020 DATA 4100100004,4000210004
1030 DATA 0111111111,1111111111
1040 DATA 0111000000,1001001001
1050 DATA 0101111111,1111111111
1060 DATA 0101010101,3010110102
1070 DATA 0201030101,1111111111
1080 DATA 0101000101,0100110010
1090 DATA 0131101101,1111111111
1100 DATA 1110202001,1100230011
1110 '
1120 DATA 4100000014,4111221114
1130 DATA 1110000111,0101010101
1140 DATA 0111001110,1111111111
1150 DATA 0011111100,0101010101
1160 DATA 0001111100,1111111111
1170 DATA 0021111200,0101010101
1180 DATA 0011111100,1111111111
1190 DATA 1111001111,0101010101
1200 DATA 1113003111,2111111113

```

W.WT.....時計リニア
T.T.T.....つぼみリニア
GD.....画面の狩獲リニア
T.I.....制限時間

X(n),Y(n).....主人公の座標
XH,YH.....主人公の移動リニア
HM.....主人公の数
T.X,T.Y.....モンスターの座標
MX,MY.....モンスターの移動リニア
BK.....箱の総数
BO.....取った箱の数

■変数リスト
ME.....面数
SC.....スコア
HI.....ハイスコア
MS.....総面数
ME\$(n,m).....面リニア
P\$(n).....音楽リニア

530~580 モンスターの移動
590 スコア・タイム表示
600~620 ミス処理
630~650 ゲームオーバー
660~740 ボーナスマニエーション
750~810 キャラクター
820~1200 面リニア

■プログラムの説明
10~60 初期設定
70~230 デモ
240~400 ゲーム準備
410~420 キャラ表示
430~490 何を取ったか
500~520 主キャラ移動



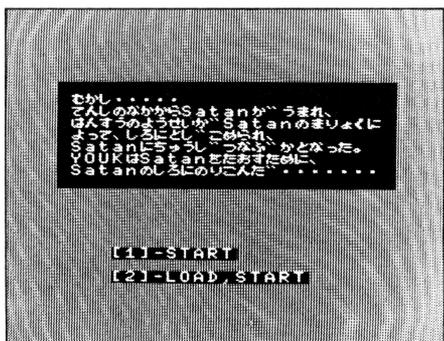
「ウニウニ会話有名人シリーズ」 「これをやれ」「いいよ(II)」 「ぶったお(峠)すぞ」「なんやこの最低 / 次郎」(TEIJIRO) (神戸市・藤原唯人) ☆もう少し、ばーんと盛り上がってるといふんだけど、パート2をお待ちしてます。3カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉もどかしいしかども(もどかしい鹿ども)(埼玉県・岩本圭介) ☆ハガキに書いてある鹿のイラストがおかしの。イラストしてる鹿なんだけど、それがとても気に入ったので、プラス1して4カラグラム☆

フェアリー

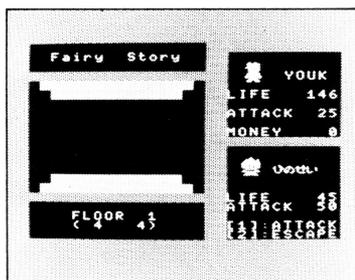
Fairy Story

ストーリー

FOR MSX(16K)/MSX2

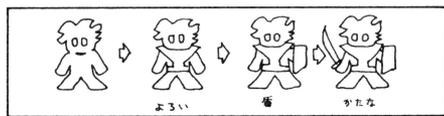


●ゲームスタートまえにこのメッセージを味わい、自分の気持ちを駆り立てつつ、サタンの城へ突入。



○はじめなので何も持っていない。敵はいちばん弱い火の精だけ。ここは2で逃げるが勝ち。

ほおらやっぱり出た! TEIJIROのRPG



■プログラムの説明

- 10~70 初期設定
- 80~170 画面作成
- 180~360 メインルーチン
- 370~480 ファイトモード
- 490~510 ゲームオーバー
- 520~540 勝利
- 550~580 オープニング
- 590~610 病院
- 620~660 セーブ
- 670~700 ロード
- 710~990 データ

■変数リスト

- LE.....敵レベル
- FL.....階
- LI.....生命力
- AT.....攻撃力
- MO.....金
- A.....位置
- B.....向き
- EA.....敵の生命力
- EB.....敵の攻撃力
- EC.....敵の金

④RUNさせると「むかし……」といったメッセージが流れる。毎度おなじみTEIJIRO、今回はRPGです。オープニング画面で①を押すとスタート、②を押すと前にセーブしたデータをカセットからロードしてスタートする。

画面の左半分に表示される3D風景は、黒いところが壁がないことを表して、その方向なら進めるわけだ。進みたい方向のカーソルキーを押して方向を変え、前進するときは上方向のキー。敵に出会うとファイトモードになり、①でアタック、②キーでエスケープ(逃げる)を試みる。どちらも失敗すると生命力が減ってしまう。

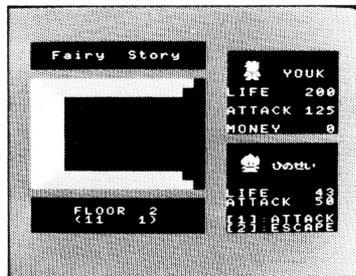
ゲーム中、スペースキーを押すと「セーブしますか?」と聞いてくるので、Yを押してからカセットテープをセット、最後にスペースキーを押すとセーブしてくれる。

ある地点にくると上か下に行けるけれど、メッセージだけで特にハシゴなどは出てこない。あ、そうそう。ここはサタンの城というところで、5階建てなのだ。ゲームの目的は5階にいるサタンを倒すこと。

どこかにマジックアイテムが落ちており、病院はスタート地点にある。生命力の上限は5000、攻撃力は3000まで。

ちなみにヒントをちょっと書いておくと、2階のアイテムを取ってから1階にもどって、病院で生命力を増やすといい。2階のアイテムを取るまでは敵から逃げまくり、病院にもどるときに適当に戦ってお金をためよう。(よ)

●2階で「よろい」を身につけた。YOUKの変化に注目してほしい。ほらね。



ちせらんちゃんがせっかく、がんばろうねっ
と書いてくれているのに、私は4月から受験
生となつてしまったので、ちせらんちゃんの
期待には答えられません
ん。そういうわけで4
月からはプログラムを
作っていませんので、
みなさんとは1年間の
つきあいでしたが、
これでお別れです。
……な……んて
……な……んて
うそっ。春休みにシ
ョートを本と本格を1本作りましたので、
またNo10でもお会いできるでしょう。
(編集部注・さいよーされなければ会えませぬ)

BY
TEIJIRO
TEIJIRO



これで
お別れです

ホシエツト
表面

- 〈へんなやつPart1〉 エスカレーターに乗るタイミングのつかめないやつ
- 〈へんなやつPart2〉 いつも訳なくにやついているやつ
- 〈へんなやつPart3〉 オーバーアーケードの中でもカサをさしてるやつ
- 〈へんなやつPart4〉 町中で自動車のベルをけたたましく鳴らすやつ(新潟市・黒川造道) ☆まあまあつとここで3カラグラム☆

はるよちゃんっ!

キャラクタとその動きのための習作

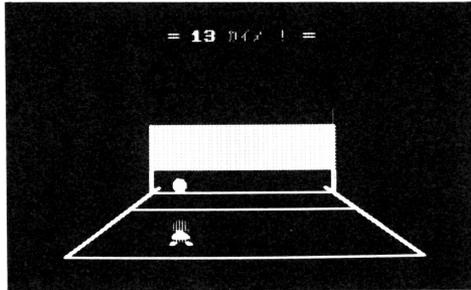
FOR X1シリーズ(G-RAM要)Hu-BASIC

④「はるよちゃんっ、好きっ!」とヤリガイのLOLIがかなわぬ恋をしました。「わーん、はるよちゃんかわいーよー、わーん」うるさいってば。

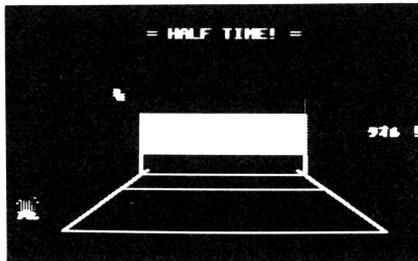
で、スペースキーでゲームスタート。テンキーの④⑥ではるよちゃんを左右に動かして、ネットの向こうから飛んでくるボールをレシーブしましょう。30本のうち何本レシーブできたかが最後にスコアとして表示されます。また、15球おわたところでサービスデモのハーフタイムもついています。かわいい! (パ)

プレープレー、はるよっ!

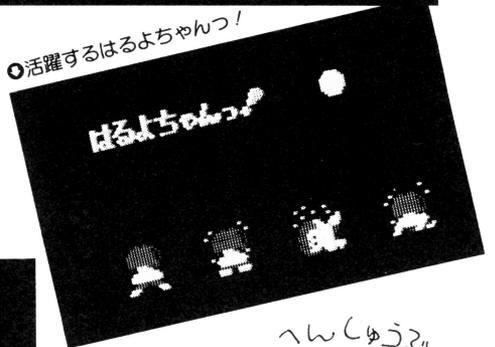
●ボール待つ／うしろ姿が／いいらしい。思わず俳句つてしまった。



●ハーフタイム。タオルのサービスがあります。



●活躍するはるよちゃんっ!



BY ちぜらん

Chigelan

このタイトルは以前つきあっていた女性の名前です。うーむ、思い出すと胸がシクシクと痛むのはどうしてでしょう。これも青春なのね。ところで、今、進路のことで悩んでいます。コンピュータ関連のほうへ進むか、それとも役者の道を進むか。同じ高3のTEIJIは進学でよかったか? それにしても彼はいいマシン語を使い始めた。うん。

思い出すマシン語がムネ

注意!

えーわかりにくいセミグラフィックキヤラクタがありますね。時分秒年円人生”のよーです。出し方はマニュアルをよく読んでちょ! (これがパンプの必殺・マニュアルを読む)

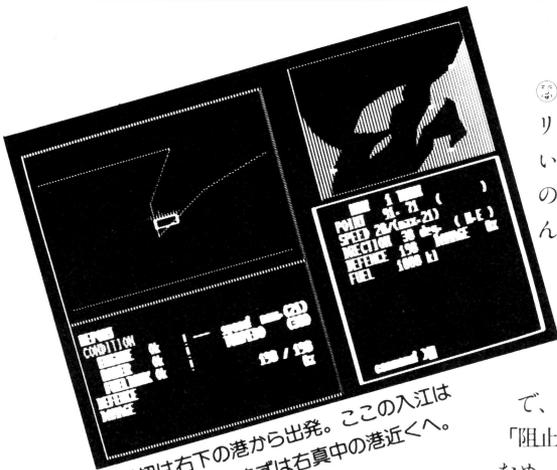
```

10 REM +++ HARUYO chan! 'CHITHELURN CHAN PRESENTS 1985' FOR X1/C/D/TURBO +++
20 WIDTH40:CLICKOFF:REPEATOFF:DEFINT A-Z:INIT:LOCATE14,12:PRINT"PLEASE WAIT!":GOS
UB340:SCREEN0,1:K$=CHR$(29,29,31)
30 RESTORE750:FORI=0TO3:READA$,B$,HA$(I)=A$+K$+B$:NEXT:FORI=0TO6:READBA$(I):NEXT
:CL$=" "+K$+" ":PLAY700:GOSUB720
40 SC=0:RO=0:MU=0:X=19
50 REM ++++++ MAIN ++++++
60 LOCATEX,22:PRINT HA$(MU):PLAY"07C8CC:06E8EE:05C8CC":PAUSE15
70 LOCATE13,8:PRINTUSING" = ##";RO+1:CGEN:COLOR3:PRINT "カイマ!";:COLOR7:CGEN1:PR
INT" = ":PAUSE5
75 PLAY"06F5:04A5:06A5":PAUSE5:RO=RO+1:L=14:M1=INT(RND(1)*12)+14:F=INT(RND(1)*3)
+1:M2=INT(RND(1)*300)+80:FORI=1TO6:LOCATEMO(F,I)+M1,L:PRINTBA$(I):GOSUB290
80 GOSUB320:GOSUB290:GOSUB320:LOCATEMO(F,I)+M1,L:PRINT" ";:L=L+MX(I):NEXT:
90 IF X<>MO(F,7)+M1 THEN 140 ELSE LOCATEX,22:PRINTHA$(1):PLAY"05G7R":LOCATEX,22
:PRINT HA$(0):L=21:FORJ=6TO1STEP-1
100 LOCATE MO(F,J)+M1,L:PRINTBA$(J):PAUSE3:LOCATEMO(F,J)+M1,L:PRINT" ";:L=L-MX(
J):NEXTJ:SC=SC+1
110 IF RO=15 THEN 230 ELSE IF RO=30 THEN 170
120 GOT070
130 REM +++++ RECEIVE +++++
140 IF ABS(MO(F,7)+M1-X)>1 THEN 150 ELSEPLAY"02C05:02E05RR":FORK=2TO5:LOCATEX,2
2:PRINTHA$(K):PAUSE4:NEXT:FORK=1TO0STEP-1:LOCATEX,22:PRINTHA$(K):PAUSE3:NEXT:G
OT0110
    
```


オブストラクト

OBSTRUCT

FOR XIシリーズ(G-RAM要)Hu-BASIC(NEW-BASIC不可)



①最初は右下の港から出発。この入江はやく出よう。まずは右真中の港近くへ。

②本格的シミュレーションゲーム。リストがちょい長めだけど、え〜いと掲載してしまった。私パンプのおススメゲーム。打ちこんでくんなきゃゲッチャうぞ。

RUNすると“Just a moment”と表示され、“Are you ready?”で何かキーを押すとスタート!

で、タイトルのオブストラクトとは“阻止”の意味。敵の反撃を阻止するため、潜水艦で戦争ゲームなのだ。敵艦隊は戦争用の物資を戦場へ大量に運ぼうとしている。キミの使命は輸送船を沈め、それを守る駆逐艦、巡洋艦、空母も撃沈することだ。10隻の輸送船がそ

れぞれ、入港してしまうか(つまりオブストラクト失敗)、沈没してしまうか(オブストラクト成功)するとゲームエンド。自分の防御力が0になってもゲームオーバーだお。得点は撃沈した敵の数によって決まる。

ゲームは、プレイヤーターンと敵ターンが交互に繰り返されて、進行していく。でも、このゲーム、セミ・リアルタイムになっていて、約20秒の制限時間内にコマンドを入力しなければならないのだ。そのかわり、時間内ならいくらかでもコマンドが入れられるのですばやい判断力とキーさばきが重要なポイントになっているのさ。

といっても、コマンドはすべてテンキーとリターンキーでできるので、ルールとやり方をきちんと知っていれば

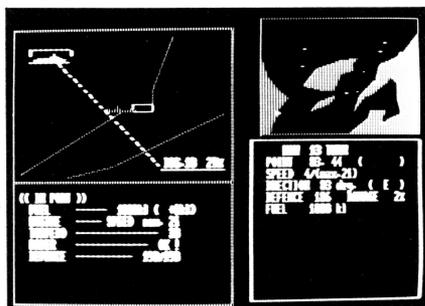
BY 伊号潜水艦

制作日数は2カ月でも本当は……

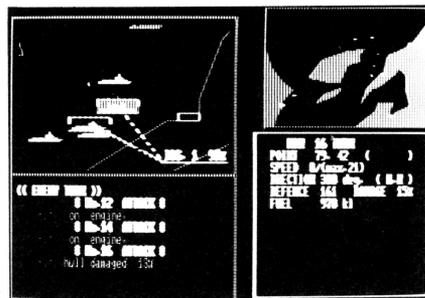
いやー長かった。受験勉強に、プログラムの制作に携わること2カ月。そして得た高校合格と採用の通知。それに4月11日はぼくの誕生日。とてもうれしい気分です。たくさんの人たちの手でこのプログラムが入力され、遊んでもらえるなんて夢のようです。読者の皆様へ。制作日数は2カ月という短いあいだですが、その背後にはプログラム打ちこみ、バグ取り、解析に費やしたそれ相当の長い年月があるのです。最後にモニタになってくれた初代執権たらちねの原田昌之神武天皇陵くんありがとう♡♡♡



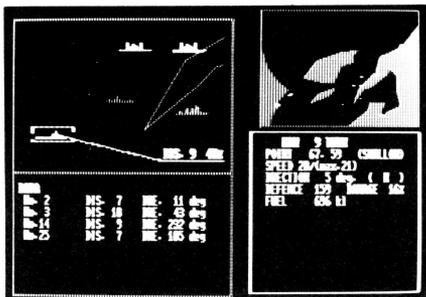
③ダメージが増えてきたので、⑧キーで、“IMPORT”こんなふう



④ほえ、港から出たとたんに敵艦隊に囲まれて集中攻撃を浴びてしまった。うーん、ダメージがきつい!



②わつとはやくも敵に遭遇してしまつた。うーんとまずは7キーで敵艦隊のデータ調べよう。ふむふむ。



セミリアルタイムの海戦シミュレーション

〈OBSTRUCT〉うーむ、これはなかなかの大作。キー入力がちよつと変っているから、初めのうちはとまどってしまうけど、なればはつきりいつてのめりこみますです。しかし音があまりにもさびしいね。シミュレーションゲームだからといってしまえばそれまでけど、ソナーの音どか魚雷発射の音があつたらもつと良かったのにね。こういうなんでもなさそうながゲームをもつとおもしろいものにするとはボクは思うんだけどなあ。(しげくん)



だいじょうぶ。とりあえず、やってみよっと。コマンドとメッセージの意味はこれから始まる100行近い説明をよおっく読んで理解し、かつ覚えてね!
(プレイヤーターン)

■コマンド説明

①……COURSE (コース)

●針路を指定します。角度を入力してください (0~359)。画面真上が0、右が90です。

②……SPEED (スピード)

●スピードを指定します。
(max.)の範囲内でスピードを入力し、リターンキーを押してください。

③……DOWN (ダウン)

●潜水します。深さは4段階に分かれ1段階ごとに潜水します。計器 (右上のイラスト参照) 上には次のように表示されます。

- ・ () = 水面
- ・ (SHALLOW) = 浅い
- ・ (MEDIUM) = 中位
- ・ (DEEP) = 深い

④……UP (アップ)

●1段階ごとに浮上します。

⑤……ATTACK (アタック)

●攻撃です。敵の標的番号 (1~26) を入力し、リターンキーを押してください。周辺図に標的までの距離、確率などが表示され、魚雷が発射されます。ただし、攻撃は深度が水面か浅い場合しかできません。結果は計器上に次のように表示されます。

■計器の説明

POINT	●座標	69.47	●深さ	(SHALLOW)
SPEED	●スピード	20 / (max. 21)	●潜水or浮上	DOWN
DIRECTION	●針路	30 deg.	●角度	(N, E)
DEFENCE	●防御力	122	●ダメージ	DAMAGE 36%
FUEL	●燃料	673 kl	●燃料タンク故障	damaged !

・Miss =はずれました。

・Hit =命中!

・hull damaged ×× % = 防御力に××%のダメージを与えました。

・on engine = エンジンに命中。標的のスピードが落ちます。

⑥……REPORT (リポート)

●船体状況の報告。エンジン、レーダー、燃料タンク、魚雷数、ダメージなどを表示。

⑦……DATA (データ)

●射程距離内にいる敵機の番号・角度・距離を表示します。

⑧……INPORT (インポート)

●味方の港 (地図上で水色) に接近していて、入港したいときに選択します。次のターンで入港可能ならば自動的に針路とスピードを調整します。

■攻撃について

制限時間内なら何度でも入力できます。魚雷 (TORPEDO) は20発。

■移動について

プレイヤーのターンが終わるとCOOURSEとSPEEDに従って移動。移動中障害物にあたるとそこで停止し、スピードは0になります。計器に次のように表示されます。

・HIT THE COAST = 岸にぶつかりました

・HIT THE SHIP = 船とぶつかりました

また潜水していると速度が落ちます。

■入港

エンジン・防御力・魚雷・燃料タンク・燃料などの補給・修理がある程度行われます。

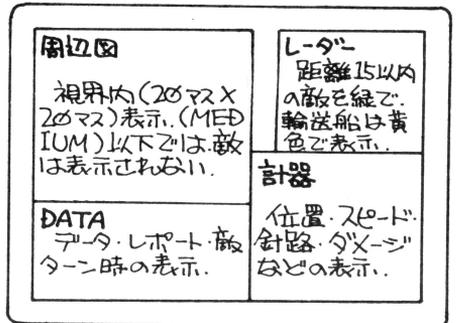
〈敵ターン〉

■敵艦隊

・空母 (白色)
AIRCRAFT CARRIER
……………1隻

・駆逐艦 (水色)

■画面表示の説明



潜水艦は、レーダー・周辺図ともに表示。

DESTROYER …………… 10隻

・巡洋艦 (紫色)
BATTLE CRUISER …………… 5隻

・輸送船 (黄色)
TRANSPORT SHIP …………… 10隻以上、計26隻

■移動

潜水艦が滴のレーダーにひっかかると、こちらへ針路を向けてきます。また、輸送船に近づくると輸送船からの連絡により、こちらの位置がわかってしまいます。

■攻撃

射程距離内に潜水艦が入ると敵が攻撃してきます。潜水しているときに敵が真上付近に来ると爆雷が落とされます。結果はDATA表示画面に出ます。

・Miss = 命中
・Hit = 命中
・hull damaged ××% = 船体に××%のダメージを受けました

・on engine = エンジンにダメージを受けました。スピードが落ちました

・on fuel tank = 燃料タンクにダメージごとに燃料が流失します。

・on brjge.rader break down = 船橋にダメージを受け、レーダーが壊れました。レーダーの画面が消えています。

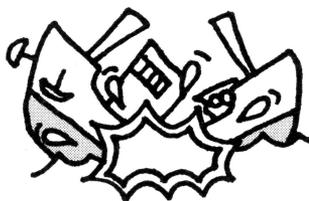
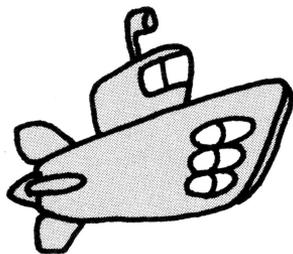
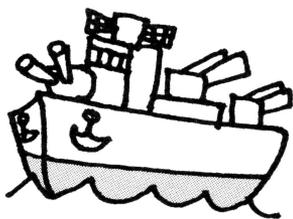
■輸送船

輸送船は地図右上の港へ向かって進みます。攻撃力はありません。輸送船が入港すると "Transport ship No.× enter port !" と表示されます。

```

10 INIT:CLS4:CLICKOFF:WIDTH80:SCREEN:CGEN1
20 COLOR7:LOCATE30,14:PRINT"Just wait a moment."
30 GOSUB10000:GOSUB60:GOSUB740
40 COLOR7:LOCATE30,14:PRINT"Are you ready?":IF INKEY$="" THEN 40
50 CLS:SCREEN0,0
100 MAIN ROUTINE
110 TR=TR+1:TIME=0
120 GOSUB510:LOCATE60,23:PRINTSPC(10):LINE(51,17)-(79,20),"",BF
130 COLOR6:LOCATE51,23:PRINT"command >":COLOR7:CFLASH1:PRINT,"":CFLASH
140 GOSUB870
150 IF G=1 THEN R=(V+360)MOD360
160 IF G=2 THEN IF V<0 OR V>S(0) THEN BEEP ELSE S=V
170 IF G=3 THEN Zz=-1 ELSE IF ST=4 THEN Zz=1
180 ON G-4 GOSUB 2000,2500,3000,3500
190 GOTO120
200 MOVE
210 IF F<1 THEN 290
220 Z=Z-Zz:Zz=0:IF Z<0 THEN Z=0 ELSE IF Z>3 THEN Z=3
230 LINE(51,17)-(76,24),"",BF:I=1:IF S=0 THEN L=0:GOTO280
240 I=0:Rr=R:S=S/2:IF Z>0 THEN Ss=S*(1-Z*.2)
250 GOSUB1040:IF P=5 THEN 300
260 IF P=1 OR P>2 THEN COLOR2:LOCATE56,18:PRINT"HIT":S=0 ELSE 280
270 IF P=1 OR P=7 THEN PRINT"THE COAST!" ELSE PRINT"THE SHIP!"
280 F=F-(L*(7-S^.3)+Zz*10+ff):IF F<1 THEN F=0:S(0)=0:S=0
290 PSET(X(0)*2+400,Y(0),2):GOSUB510:RETURN4000
300 INPORT
310 I=27:Pd=FND:I=28:IF Pd<3 OR FND<3 ELSE 420
320 GOSUB1110:COLOR6:LOCATE4,15:PRINT"(( IN PORT ))"
330 Pf=RND*600+300:IF F+Pf>1000 THEN Pf=1000-F:F=1000 ELSE F=F+Pf
340 COLOR7:PRINTUSING" FUEL ----- #####k1 (+#####k1)",F,Pf
350 S(0)=INT(S(0)+RND*5):IF S(0)>21 THEN S(0)=21:D=D AND 6
360 PRINTUSING" ENGINE ----- SPEED max_. ##",S(0)
370 T=30:PRINTUSING" TORPEDO ----- ##",T
380 PRINT" RADER ----- OK!":LINE(50,0)-(79,9),"",BF
390 Dd=D+RND*100:IF D(0)<Dd THEN Dd=D(0)
400 PRINTUSING" DEFENCE ----- ##/###",Dd,D(0)
410 S=0:R=(R+180)MOD 360:D=D AND 1:Ff=0:Z=0:Zz=0
420 PAUSE50:GOTO290
500 SUB ROUTINE
510 gauge
520 H$="":IF Z=1 THEN H$="SHALLOW"
530 IF Z=2 THEN H$="MEDIUM" ELSE IF Z=3 THEN H$="DEEP"
540 Z$="":IF SGN(Zz)=-1 THEN Z$="DOWN" ELSE IF SGN(Zz)=1 THEN Z$="UP"
550 R$="":IF R<338 THEN R$="N.W":IF R<293 THEN R$="W"
560 IF R<248 THEN R$="S.W":IF R<203 THEN R$="S":IF R<158 THEN R$="S.E"
570 IF R<113 THEN R$="E":IF R<68 THEN R$="N.E":IF R<23 THEN R$="N"
580 IF Ff THEN Fd$="damaged!" ELSE Fd$=""
590 COLOR6:LOCATE54,11:PRINTUSING"NOW ### TURN",TR:COLOR5
600 LOCATE51,12:PRINTUSING"POINT ##### (& &),X(0),Y(0),H$
610 LOCATE51,13:PRINTUSING"SPEED ##/(max_.##) & &),S,S(0),Z$
620 LOCATE51,14:PRINTUSING"DIRECTION ### deg. (& &)",R,R$
630 LOCATE51,15:PRINTUSING"DEFENCE ### DAMAGE ####%,Dd,(1-Dd/D(0))*100
640 LOCATE51,16:PRINTUSING"FUEL ##### k1 & &),F,Fd$
650 RETURN
660 map
670 LINE(3,1)-(44,13),"",BF:GOSUB1160:CLS0
680 RESTORE30010:LINE(0,0)-(120,80),PSET,1,B
690 FOR I=0 TO3:READ L,X,Y:LINE(X,Y)-(X,Y),PSET,1
700 FOR II=0 TO4:READ X,Y:LINE-(X,Y),PSET,1:NEXT:NEXT
710 FOR I=27 TO28:LINE(X(I)-1,Y(I))-(X(I)+1,Y(I)+1),PSET,5,B:NEXT
720 FOR I=29 TO30:LINE(X(I)-1,Y(I))-(X(I)+1,Y(I)+1),PSET,7,B:NEXT
730 RETURN
740 chr
750 RESTORE20010:I=0:GOSUB830:IF Z>1 THEN 800
760 FOR I=1 TO10:RESTORE20020:GOSUB810:NEXT
770 FOR I=11TO20:RESTORE20040:GOSUB810:NEXT
780 FOR I=21TO25:RESTORE20060:GOSUB810:NEXT
790 RESTORE20080:I=26:GOSUB810
800 WINDOW:RETURN
810 draw chr
820 IF ABS(X(0)-X(I))>15 OR ABS(Y(0)-Y(I))>15 OR D(I)<1 THEN RETURN
830 READ PC:FOR L=-3 TO4
840 READ A$:IF A$="" THEN 860 ELSE READ AA:Y=Y(I)+L*.19
850 LINE(X(I)+(VAL(A$)-20)*.08,Y)-(X(I)+(AA-20)*.08,Y),PSET,PC:GOTO840
860 NEXT:RETURN
870 input command
880 GOSUB990:G=ST:IF ST<1 OR ST>8 THEN 880
890 FOR I=1 TO LEN(C$(ST))
900 LOCATE60,23:PRINT LEFT$(C$(ST),I):FOR II=0 TO40:NEXT:NEXT
910 IF ST<3 OR ST=5 ELSE 980
920 X=67:COLOR4
930 GOSUB990:LOCATEX,23:PRINT" ":LOCATEX,23
940 IF K$=CHR$(8)THEN PRINT K$:X=X-1-(X=67):GOTO930 ELSE IF K$=CHR$(13)THEN 970
950 IF ASC(K$)>47 AND ASC(K$)<58 THEN PRINT K$:X=X+1+(X=70) ELSE PRINT"_"
960 GOTO930
970 V=VAL(SCRN$(67,23,4))
980 RETURN
990 inkey & time
1000 IF TIME>20 THEN 200
1010 K$=INKEY$
1020 ST=VAL(K$)
1030 RETURN
1040 moving
1050 L=0:X=X(I):Y=Y(I):PSET(X*2+400,Y,0)

```



(スボンの右ポケットと左手の薬指・その1) 私はかつて左手の薬指、正確には手の甲の薬指に続く部分を骨折したことがある。とこ
 ろで私は左巻きだが左利きでもあるので、箸をもつと字を書くのは左だ。この事故のおかげで私は1ヵ月ほどたいいん不自由な思
 いをしたのだが、この時にスボンの左ポケットに右手をつっこむというのはたいいん難しいということも発見した。スボンの上から
 左ポケットを触るとたしかに小銭があるのだが、右手はポケットの入口付近をうろろろするだけなのだった。(よっちゃん)

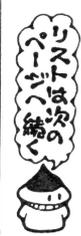
```

1060 REPEAT
1070 X(I)=X:Y(I)=Y:X=FNX:Y=FN Y:P=POINT(X*2+400,Y):L=L+1
1080 IF I=0 AND P>1 AND P<>5 THEN P=0
1090 UNTIL P<>0 OR L>Ss
1100 RETURN
1110 ' cls
1120 LINE(4,15)-(43,23)," ",BF:RETURN
1130 ' sound
1140 SOUND7,247:SOUNDB,16:SOUND11,136:SOUND12,19
1150 SOUNDB,15+RND*4:SOUND13,9:PAUSE8:SOUND7,255:RETURN
1160 ' window
1170 WINDOW(34,12)-(346,109),(X(0)-10,Y(0)-10)-(X(0)+10,Y(0)+10):RETURN
2000 ' ATTACK
2010 IF Z>1 THEN 2210
2020 IF V<1 OR V>26 THEN 2210 ELSE I=V:X=X(0):Y=Y(0)
2030 IF D(0)<1 OR FND>25 THEN LOCATE54,18:PRINT"NO TARGET":GOTO2210
2040 IF T=0 THEN LOCATE54,18:PRINT"NOTORPEDO":GOTO2210
2050 GOSUB1160:LINE(X(I)-2,Y(I)-1)-(X(I)+2,Y(I)+1),PSET,7,B,&HF0F0
2060 LINE(X(I),Y(I))-(X(0)+4,Y(0)+9),PSET,7,&HF0F:WINDOW:LINE-(344,104),PSET,7
2070 K=-.7*FND^2+100:IF K<0 THEN K=0
2080 COLOR6:LOCATE32,12:PRINTUSING"TARGET ###",V
2090 PAUSE10:COLOR5:LOCATE32,12:PRINTUSING"DEFENCE ###",D(V)
2100 PAUSE10:COLOR7:LOCATE32,12:PRINTUSING"DIS_ ## ###%",FND,K
2110 COLOR2:LOCATE51,18:PRINT"FIRE !":T=T-1:PLAY"V1501C2V30BC4"
2120 PAUSE10:IF K<RND*100 THEN COLOR5:LOCATE56,19:PRINT"Miss !":GOTO2210
2130 COLOR3:LOCATE52,19:PRINT"Hit hull damaged !":LOCATE60,20:K=RND
2140 PLAY"V1501C3":GOSUB1130
2150 IF K<.7 THEN PRINTUSING"defence ## down_",K*100:D(I)=D(I)-K*100
2160 IF K>.7 THEN PRINT"-- on engine.":S(I)=S(I)-RND*8:IF S(I)<0 THEN S(I)=0
2170 IF D(I)<1 ELSE 2210
2180 GOSUB1160:LINE(X(I)-2,Y(I)-1)-(X(I)+2,Y(I)+1),XOR,1,BF:WINDOW
2190 COLOR6:LOCATE72,19:PRINT"DEFEAT !":PSET(X(I)*2+400,Y(I),0)
2200 IF I<11 THEN Dt=Dt+1 ELSE IF I>21 THEN Dj=Dj+1 ELSE Dk=Dk+1
2210 PAUSE3:RETURN
2500 ' REPORT
2510 GOSUB1110:COLOR6:LOCATE4,15:PRINT"REPORT"
2520 COLOR4:PRINT" CONDITION":X=X(0):Y=Y(0):COLOR7
2530 PRINT" ENGINE ":B=1:GOSUB2630
2540 PRINTUSING" --- speed max_(##)",S(0)
2550 PRINT" RADER ":B=2:GOSUB2630
2560 PRINTUSING" TORPEDO (##)",T
2570 PRINT" FUEL TANK":B=4:GOSUB2630
2580 IF D AND 4 THEN COLOR3:PRINTUSING"### fuel reak down_",Ff
2590 PRINT:COLOR6:PRINT" DEFENCE":SPC(22):PRINTUSING"### / ###",Dd,D(0)
2600 IF Dd/D(0)<.3 THEN COLOR3 ELSE COLOR5
2610 PRINT" DAMAGE":SPC(28):PRINTUSING"###%",(1-Dd/D(0))*100
2620 RETURN
2630 IF (D AND B) THEN COLOR2:PRINT" BREAK !":ELSE COLOR5:PRINT" Ok !":
2640 COLOR7
2650 RETURN
3000 ' DATA
3010 GOSUB1110:COLOR6:LOCATE4,15:PRINT"DATA"
3020 X=X(0):Y=Y(0):Ii=0:I=0
3030 I=I+1:IF FND>12 OR D(I)<1 THEN 3090
3040 COLOR5:PRINTUSING" No_ ## DIS_ ## DRE_ ## deg",I,FND,FNR;
3050 IF Ii=6 THEN Ii=0 ELSE Ii=Ii+1:PRINT:GOTO3090
3060 CONSOLE:COLOR7:LOCATE51,23:PRINT"HIT RETURN KEY TO REPRINT."
3070 GOSUB990:IF K#="" THEN 3070 ELSE LOCATE51,23:PRINT SPC(26)
3080 IF K#CHR$(13) THEN CONSOLE16,8,0,42:LOCATE0,23 ELSE 3100
3090 IF I<26 THEN 3030
3100 CONSOLE:RETURN
3500 ' INPORT
3510 COLOR6:LOCATE51,18:PRINT"PORT":X=X(0):Y=Y(0):I=27:Pd=FND
3520 I=28:IF FND>Pd THEN I=27
3530 IF FND>5 OR S(0)<10 THEN LOCATE54,20:PRINT"Can't enter port.":GOTO3560
3540 LOCATE54,20:COLOR4:PRINT"Enter port next turn."
3550 S=FND*2:R=FNR
3560 GOSUB510:PAUSE10
3570 RETURN
4000 ' ENEMY TURN
4010 GOSUB1110:COLOR6:LOCATE4,15:PRINT"(( ENEMY TURN ))"
4020 LOCATE51,23:PRINTSPC(28):CONSOLE16,8,4,38:CLS
4030 FOR I=1 TO26
4040 X=X(0):Y=Y(0):IF I<11 THEN 4500
4050 IF D(I)<1 THEN 4110
4060 IF FND>30 THEN Ss=S(I)*.2:Rr=RND*360 ELSE Ss=S(I)*FND/80:Rr=FNR+180
4070 IF (FND<10)*(Z<2) OR (FND<2)*(Z>0) THEN GOSUB4200
4080 IF Tc THEN Rr=FNR+180
4090 GOSUB1040:IF FND<15 THEN PSET(X(I)*2+400,Y(I),4)
4100 IF Dd<1 THEN Dd=0:CONSOLE:GOSUB510:GOTO5000
4110 NEXT
4120 CONSOLE:PAUSE30:Tc=0:GOSUB1110:GOSUB660:GOSUB740:GOSUB510:RETURN100
4200 ' ENEMY ATTACK
4210 COLOR7:PRINTUSING" * No_ ## ATTACK *",I
4220 PLAY"V1501C1RC":PAUSE5:IF FND<2 AND Z>0 THEN 4400
4230 K=-.7*FND^2+100:IF K<RND*100 THEN COLOR5:PRINT SPC(4):"Miss.":GOTO4300
4240 COLOR2:PRINT" Hit ":K=RND:COLOR3:GOSUB1130
4250 IF K<.7 THEN PRINTUSING" hull damaged ###",K*20+1:Dd=Dd-D(0)*K/5
4260 IF K>.7 AND K<.85 THEN PRINT" on engine.":S(0)=INT(S(0)-RND*3):D=D OR 1
4270 IF K>.85 AND K<.95 THEN PRINT" on fuel tank.":Ff=RND*50:D=D OR 4
4280 IF K>.95 THEN PRINT"on bridge. rader break down !":D=D OR 2:COLOR1
:CGEN:LINE(50,0)-(79,9),"■",BF:CGEN1
4290 IF S>S(0) THEN S=S(0)
4300 RETURN

```



*注:このゲームにはクジラは
出ません。



《ズボンの右ポケットと左手の薬指・その2》小さいころは神様がいて、私はズボンの右ポケットにお守りを入れていた。お守りといっても、グリコのおまけとか、ピー玉だとか、笠智衆のプロマイドとか、そのようなものである。親戚の子供にあげるというので、小学生のときの半ズボンをひっぱり出してきたら、右ポケットにアロリンマンの小さな人形が入っていた（この頃のすべてを理解した人は、そうとうなオジサンです）。このように、神は細部に宿りたまうのである。（よっちゃん）



```

4400  DEPTH
4410  CGEN:COLOR1:PRINT"  DEPTH COME DOWN." :CGEN1:FAUSE10
4420  IF INT(RND*3+1)<>Z THEN COLOR5:PRINT"  Miss." :GOTO4440
4430  COLOR2:PRINT"  HIT ! hull damaged 3%" :Dd=Dd-D(0)*.03:PLAY"V1501C5"
4440  GOTO4300
4500  TRANSPORT SHIP
4510  IF TR=1 AND I<4 THEN D(I)=30+RND*20:S(I)=7
4520  IF TR=8 AND I>3 AND I<7 THEN D(I)=50+RND*50
4530  IF TR=16 AND I>6 AND I<9 THEN D(I)=80+RND*30
4540  IF TR=21 AND I>8 THEN D(I)=120+RND*30
4550  IF D(I)<1 THEN 4680
4560  IF FND<20 THEN Tc=1
4570  IF X(I)>99 THEN X=106:Y=24
4580  IF X(I)<100 THEN X=100:Y=20
4590  IF X(I)<90 THEN X=90:Y=20
4600  IF X(I)<30 AND I>4 THEN X=30:Y=30
4610  IF X(I)<68 AND I<5 THEN X=68:Y=52
4620  IF X(I)<26 THEN X=26:Y=55
4630  Rr=FNR+180:Ss=S(I)+RND*3:GOSUB1040
4640  IF P=1 THEN Rr=RND*360-180:Ss=Ss-L:GOSUB1040
4650  IF P=7 THEN D(I)=0:PLAY"V1601B1C" ELSE PSET(X(I)*2+400,Y(I),6):GOTO4680
4660  COLOR7:PRINTUSING"  Transport ship No.## enter port _!",I
4670  Ts=Ts+1:IF Ts=Dt=10 THEN 5000
4680  GOTO4110
5000  END
5010  CONSOLE15,9,4,40:CLS:COLOR7:PRINT"  GAME OVER." :PRINT:IF Dd<1 THEN 5030
5020  PRINT"  Transport ship had gone to port." :GOTO5090
5030  PRINT"  Yours sink slowly into the sea !"
5040  SOUND7,247:SOUND11,136:SOUND12,19:SOUND6,16:SOUND13,9
5050  FOR I=16 TO4 STEP-1:SOUNDB,I
5060  FOR L=0 TO10:PSET(RND*48+164,RND*7+56,RND*2):NEXT
5070  NEXT:FOR I=0 TO500:PRESET(RND*48+164,RND*7+56):NEXT
5080  FOR Y=65 TO56 STEP-1:LINE(163,Y)-(216,Y),XOR,1:PAUSE3:NEXT:SOUNDB,0
5090  PAUSE15:PRINT:COLOR5:PRINT"  DESTROYER":SPC(15):
5100  IF Dk=0 THEN PRINT"No point !" ELSE PRINTUSING"  100 * ##",Dk
5110  PAUSE10:COLOR3:PRINT"  BATTLE CRUISER":SPC(10):
5120  IF Dj=0 THEN PRINT"No point !" ELSE PRINTUSING"  80 * ##",Dj
5130  PAUSE10:COLOR7:PRINT"  AIRCRAFT CARRIER":SPC(8):
5140  IF D(26)>0 THEN PRINT"No point !" ELSE PRINT"  500"
5150  PAUSE10:COLOR6:PRINT"  TRANSPORT SHIP":SPC(10):
5160  IF Dt=0 THEN PRINT"No point !" ELSE PRINTUSING"  300 * ##",Dt
5170  PD=100*Dk+80*Dj-D(26)<1)*500+300*Dt
5180  PAUSE20:COLOR7:PRINTUSING"TOTAL *****",PD:PAUSE20
5190  CONSOLE:LOCATE14,6:PRINT"Try again ? (Y or N)":CFLASH:PRINT" ":CFLASH
5200  K#=INKEY$:IF K#="" THEN 5200 ELSE IF K#="Y" OR K#="y" THEN RUN
5210  PAUSE10:CLS4:END
5220  END
10000  INIT
10010  DIM X(30),Y(30),D(26),S(26)
10020  DEFFNX=X(I)+COS(RAD(Rr-90))
10030  DEFFNY=Y(I)+SIN(RAD(Rr-90))
10040  DEFFND=SQR((X(0)-X(I))^2+(Y(0)-Y(I))^2)
10050  DEFFNR=(810-(ATN((Y-Y(I))/(X(I)-X)-.00001*(ABS(SGN(X(I)-X))-1)))*180/PI+180)*
SGN(ABS(X(I)-X)-X(I)+X)+360)MOD 360
10060  IF MID$(CGPAT$(8H7A),11,5)=""PT4XR" THEN 10100
10070  FOR I=H20T08H7A:A#=LEFT$(CGPAT$(I),8):B#="" :C#="" :D=0:FOR L=1 TO8
10080  A=ASC(MID$(A#,L,1)):B=A*2:IF B>255 THEN B=(B-256)OR 128
10090  C=B OR D:D=A:B#B#+CHR$(B):C#C#+CHR$(C):NEXT:DEFCHR$(I)=C#+B#+B#:NEXT
10100  X(0)=91:Y(0)=71:S(0)=21:F=1000:D=0:Z=0:D(0)=190:Dd=190:T=30:TR=0
10110  X(27)=91:Y(27)=72:X(28)=85:Y(28)=44:X(29)=12:Y(29)=65:X(30)=106:Y(30)=24
10120  D(1)=160:D(2)=155:D(3)=250:FOR I=1 TO8:READ C$(I):NEXT
10130  LINE(24,7)-(356,196),PSET,1,8:LINE(22,6)-(358,197),PSET,1,8
10140  LINE(24,112)-(356,112),PSET,1,8:LINE(22,113)-(358,113),PSET,1,8
10150  LINE(384,84)-(639,194),PSET,6,8:LINE(398,0)-(398,81),PSET,1,8
10160  WINDOW(399,0)-(639,80),(0,0)-(120,80):GOSUB680:WINDOW
10170  PAINT(410,50),1,5,7:PAINT(520,35),1,5
10180  PAINT(490,58),1,5:PAINT(600,30),1,5,7
10190  FOR I=1 TO10:X(I)=13:Y(I)=65:S(I)=10:NEXT
10200  FOR I=11 TO26:X=X(0):Y=Y(0)
10210  X(I)=RND*120:Y(I)=RND*80
10220  IF POINT(X(I)*2+400,Y(I))<>0 THEN 10210
10230  IF FND<15 THEN PSET(X(I)*2+400,Y(I),4)
10240  D(I)=50+RND*50:S(I)=RND*9+16:IF I<21 THEN S(I)=S(I)+10
10250  NEXT
10260  PSET(X(0)*2+400,Y(0),2)
10270  RETURN
10280  DATA COURSE,SPEED,DOWN,UP,ATTACK,REPORT,DATA,INPORT
20000  CHR
20010  DATA 2,-,-,14,14,-,14,16,-,2,4,14,16,-,2,5,11,18,30,31,-,0,39,-,2,35,-
20020  DATA 6,-,9,9,26,26,-,9,9,16,16,26,26,-,9,9,16,16,18,20,26,26,-,9,9,13
20030  DATA 21,26,26,-,9,9,12,21,26,26,-,0,39,-,0,35,-
20040  DATA 5,-,24,24,-,24,24,-,20,21,23,27,-,20,21,23,29,-,5,5,8,9,12,17
20050  DATA 21,28,32,33,-,0,39,-,0,36,-
20060  DATA 3,24,25,-,24,24,26,28,-,14,16,19,21,24,24,26,30,-,12,12,14,16,19
20070  DATA 21,23,29,-,5,7,12,12,14,16,19,21,23,30,-,4,8,12,39,-,0,38,-,0,37,-
20080  DATA 7,-,11,11,14,14,-,11,11,14,18,-,11,17,-,0,39,-,3,36,-,1,35,-,2,34,-
30000  MAP
30010  DATA 26,120,10,108,23,106,25,104,25,102,27,95,30,89,32,88,34,86,42,86
30020  DATA 45,83,45,73,54,69,64,74,58,76,55,82,53,95,44,96,40,102,45,102,56
30030  DATA 105,66,95,70,90,74,90,70,93,64,81,64,80,69,65,80,4,37,64,43,58,54
30040  DATA 54,54,56,49,60,37,64,9,72,28,60,29,41,35,32,46,32,47,46,50,54,50
30050  DATA 60,38,69,36,68,32,72,28,7,0,26,5,40,13,50,20,55,13,63,11,65,13,66
30060  DATA 8,74,7,80

```

■プログラムの説明

- 10~ 50 初期メッセージ、その他
- 100~190 メインルーチン
- 200~290 潜水艦移動
- 300~420 入港処理
- 510~650 計器表示
- 660~730 地図表示(周辺図)
- 740~800 キャラクタ(周辺図)
- 810~860 キャラクタ表示(周辺図)
- 870~980 コマンド入力
- 990~1030 キー入力、時間処理
- 1040~1100 移動サブルーチン
- 1110~1120 スクリーンクリア
- 1130~1150 サウンド
- 1160~1170 周辺図ウィンドウ
- 2000~2210 攻撃
- 2500~2650 レポート表示
- 3000~3100 データ表示
- 3500~3570 入港
- 4000~4120 敵ターンルーチン
- 4200~4300 敵攻撃
- 4400~4440 爆雷
- 4500~4680 輸送船ルーチン
- 5000~5220 ゲームオーバー処理
- 10000~10270 初期設定、画面作成
- 20000~20080 キャラクタデータ
- 30000~30060 マップデータ

■変数リスト

- X(n),Y(n)……座標
- S(n)……最大スピード
- S……潜水艦のスピード
- R……潜水艦の針路
- Z……潜水艦の深さ
- F……潜水艦の燃料
- D(n)……防御力
- Dd……潜水艦の現在の防御力
- T……魚雷数
- TR……ターン数
- TIME……時間
- D……故障フラグ
- Rr……移動進路
- Ss……移動スピード
- Zz……潜水艦・浮上フラグ
- P……その座標のカラーコード
- Ff……流出燃料の量
- Pf……補給燃料の量
- ST……キー入力
- V……入力数値
- K\$……キー入力
- C\$……各コマンド入力
- R\$……方向
- Z\$,F\$,D\$……メッセージ
- K……命中確率
- X,Y……座標代入用
- Dt……沈没した輸送船の数
- Dk……沈没した駆逐艦の数
- Dj……沈没した巡洋艦の数
- Ts……輸送船が入港した数
- Tc……輸送船連絡フラグ
- Po……トータルポイント

■ユーザー定義

- FND……潜水艦と敵船の距離
- FND……潜水艦から見た敵船の方向
- FNX,FNY……移動時のX,Yの増加量

■参考文献

アスキー84年1月号「ビスマルク追撃戦」



〈スポンの右ポケットと左手の薬指・その3〉 左手の薬指にはそういう意味がある。そつとはずそうと思つたら、いつのまにか肉に
 くいこんでしまつて顔をまっ赤にしてもいいから他のとこにちゃんと就職したのにぐちを言いくるなよなんて脱線してしまつた。
 あいまいな幸福の幻影は、日々視線とひそひそなしのすきまから忍び込む。ふとたちどまれば、こうすれば変じゃない3ヵ月分。
 私が新郎の友人であり、新婦の愛人でもあるよつちゃんです。十字架で罪をふさげ!! 愛のポシエッターズ。(よつちゃん)

カラー

Color Walls

ウォールズ

FOR FM-7/NEW7/77シリーズ F-BASIC V3.0

♡これがパックン。ちょっと色が暗いので見にくいかもね。パンダみたいな顔をしています。

ポツ通知と違う色の封筒

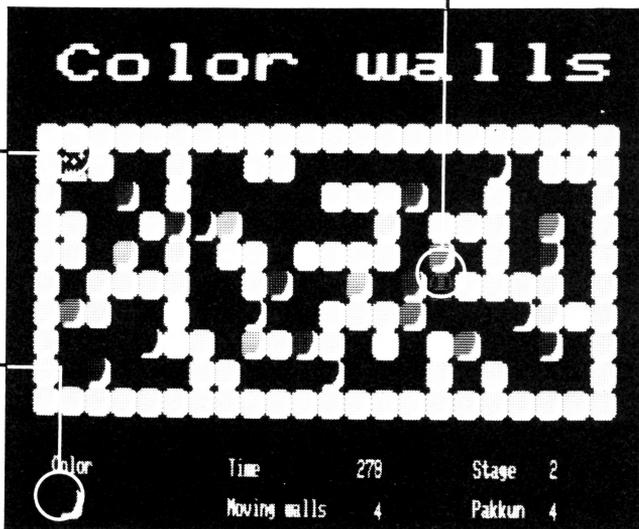
It's Steel Wool

はじめまして スチール・ウールです。いやあ採用通知をもらったときはびっくりしました。このゲームは、まあまあおもしろいですが一度解くとつまらなくなってしまいます。そういうときは、友だちにやらせて悩むのを楽しんでください。では Let's play Color Walls! P.S. なぜ、ペンネームがスチール・ウールなのかというと、私の頭がスチール・ウールしているからです。おわり。

BY スチール・ウール

♡いわゆるゴールの宝物。ピカピカツという感じがでてるでしょ。

♡このブロックと同じ色のブロックと動かさせないのだ。



また色が変わっちゃった
ふえーん、頭いたいよお

④主人公のパックンを②、④、⑥、⑧キーで操作して、宝物のところまで行くというパズル。なぜかMoMoが強力に推薦してます。ケケケなんだって。"ケケケ"というのはMoMoが気分がいいときに思わず出してしまう叫び。パックンの目指すゴールまでの間に

はたくさんの壁がならんでいて行き止まりになっていたりするわけね。そこで、パックンはその壁をどけて道をあけたいんだけど、パックンの動かせる壁は左下にあるブロックと同じ色のものだけなの。このブロックは常に色を変えていくので、すばやく判断して移

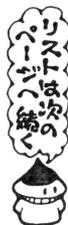
動しないと再び同じ色になるまで時間がかかってしまう。あ、それから、白黒の壁は動かさません。

制限時間は300秒。ギブアップはGキー。タイムオーバーかギブアップ5回でゲームオーバー。面は3面しかないの。ごめんね。そういうわけで、こ

のゲームはわがままな人やせっかちな人にはお勧めできません。(少ゆ)

```

10 '----- シュキ 1 -----
20 WIDTH 80,25:COLOR 7:CLEAR:RANDOMIZE TIME
30 PA=5:ST=1:TT=0:SC=0:DIM ST$(3,9),S(22,10),PA$(52),TA$(52)
40 DIM W1$(52),W2$(52),W3$(52),W4$(52),W5$(52),W6$(52),WA$(52)
50 '----- read data -----
60 GOSUB 1130
70 SYMBOL(265,80),"Reading data",1,1,3
80 SYMBOL(266,80),"Reading data",1,1,3
90 SYMBOL(230,95),"Wait a few minutes",1,1,5
100 SYMBOL(231,95),"Wait a few minutes",1,1,5
110 RESTORE 1340:FOR I=0 TO 52:READ C:W1$(I)=C:NEXT
120 RESTORE 1380:FOR I=0 TO 52:READ C:W2$(I)=C:NEXT
130 RESTORE 1420:FOR I=0 TO 52:READ C:W3$(I)=C:NEXT
140 RESTORE 1460:FOR I=0 TO 52:READ C:W4$(I)=C:NEXT
150 RESTORE 1500:FOR I=0 TO 52:READ C:W5$(I)=C:NEXT
160 RESTORE 1540:FOR I=0 TO 52:READ C:W6$(I)=C:NEXT
170 RESTORE 1580:FOR I=0 TO 52:READ C:WA$(I)=C:NEXT
    
```



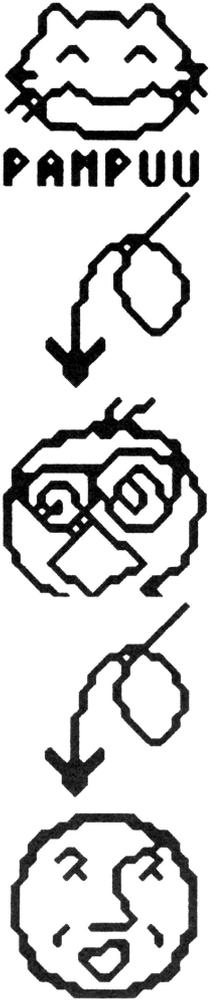
ポシェット
裏面場

〈ズボンの右ポケットと左手の薬指・その4〉眼鏡にバスクリン。おでんにカステラ。LOLIIに且又。ゴールアンウィークにS・Y。Nop chaserにPENTHOUSE。総務にお葉書。HIDEに当番。台紙に版下流用。劇文に鈴木社長。パンパにSOS。⑥にとこてんでてんでてん……。このように事態は並列的に発生し、とどまるところを知らず、くいちがうことおびたさい。右ポケットの底が垂直空間化するなら、その行く先は1階トイレのキノコの菌子につなぐれ、雨だれほうろうをうがつ。(よつちゃん)

```

180 RESTORE 1640:FOR I=0 TO 52:READ C:PA%(I)=C:NEXT
190 RESTORE 1690:FOR I=0 TO 52:READ C:TA%(I)=C:NEXT
200 '----- play demo -----
210 CLS
220 FOR I=1 TO 7:SYMBOL(40+I,5),"Color walls",6,2,I:NEXT
230 FOR I=230 TO 423 STEP 25:WXX=I:WYY=100
240 ON (I-230)/24+1 GOSUB 700,710,720,730,740,750,760,770
250 NEXT
260 SYMBOL(260,140),"Hit SPACE key !",1,1,2
270 SYMBOL(261,140),"Hit SPACE key !",1,1,2
280 FOR I=230 TO 423 STEP 25:XX=I:YY=89:GOSUB 690
290 FOR J=0 TO 500:NEXT:BEEP1:BEEP0:GOSUB 780
300 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 680:GOTO 320 ELSE NEXT:GOTO 280
310 '----- print etc. -----
320 SYMBOL( 50,160),"Color"           ,1,1,7:SYMBOL( 51,160),"Color"           ,1,1,5
330 SYMBOL(220,160),"Time"            ,1,1,7:SYMBOL(221,160),"Time"            ,1,1,5
340 SYMBOL(450,160),"Stage"           ,1,1,7:SYMBOL(451,160),"Stage"           ,1,1,5
350 SYMBOL(220,175),"Moving walls",1,1,7:SYMBOL(221,175),"Moving walls",1,1,5
360 SYMBOL(450,175),"Pakkun"         ,1,1,7:SYMBOL(451,175),"Pakkun"         ,1,1,5
370 '----- ｼｰﾙﾄﾞ -----
380 X=20:Y=8:XX=532:YY=123:GOSUB 680:GOSUB 1250:GOSUB 860:TIME$="00:00:00"
390 '----- main -----
400 GOSUB 910:TT=TT+1:IF TT=20 THEN GOSUB 850
410 AS=INKEY$:IF AS="" THEN GOSUB 690:GOTO 400 ELSE GOSUB 780
420 IF AS="4" OR AS="6" OR AS="8" OR AS="2" OR AS="G" THEN 430 ELSE 400
430 IF AS="G" THEN GOSUB 960:GOTO 380
440 IF AS="4" THEN M=-1:N=0 ELSE IF AS="6" THEN M=1:N=0
450 IF AS="8" THEN M=0:N=-1 ELSE IF AS="2" THEN M=0:N=1
460 X=X+M:Y=Y+N:GOSUB 480
470 XX=X*25+32:YY=Y*11+35:BEEP1:BEEP0:GOSUB 690:GOTO 400
480 '----- judge -----
490 WX=X:WY=Y:WXS=WX+M:WYS=WY+N
500 IF S(X,Y)=7 THEN 540
510 IF S(X,Y)=8 THEN 560
520 IF S(WX,WY)=0 THEN RETURN
530 IF S(WX,WY)=CL AND S(WXS,WYS)=0 THEN GOSUB 810:RETURN ELSE 540
540 BEEP:X=X-M:Y=Y-N:RETURN
550 '----- stage clear -----
560 ST=ST+1:IF ST=4 THEN GOSUB 1180:GOTO 980
570 GOSUB 1150:GOSUB 680:SSC(ST-1)=TI-KA+100
580 SYMBOL(280,80),"stage "+STR$(ST-1)+" clear",1,1,5
590 SYMBOL(281,80),"stage "+STR$(ST-1)+" clear",1,1,5
600 SYMBOL(275,95),"stage score "+STR$(SSC(ST-1)),1,1,4
610 SYMBOL(276,95),"stage score "+STR$(SSC(ST-1)),1,1,4
620 FOR I=0 TO 5500:NEXT
630 GOSUB 680
640 SYMBOL(290,90),"stage "+STR$(ST),1,1,3
650 SYMBOL(291,90),"stage "+STR$(ST),1,1,3
660 FOR I=0 TO 4000:NEXT:KA=0:GOTO 380
670 '----- put on & put off -----
680 LINE(23,35)-(630,155),PSET,0,BF:RETURN
690 PUT%A(XX,YY)-(XX+23,YY+10),PA%,PSET:RETURN
700 PUT%A(WXX,WYY)-(WXX+23,WYY+10),W1%,PSET:RETURN
710 PUT%A(WXX,WYY)-(WXX+23,WYY+10),W2%,PSET:RETURN
720 PUT%A(WXX,WYY)-(WXX+23,WYY+10),W3%,PSET:RETURN
730 PUT%A(WXX,WYY)-(WXX+23,WYY+10),W4%,PSET:RETURN
740 PUT%A(WXX,WYY)-(WXX+23,WYY+10),W5%,PSET:RETURN
750 PUT%A(WXX,WYY)-(WXX+23,WYY+10),W6%,PSET:RETURN
760 PUT%A(WXX,WYY)-(WXX+23,WYY+10),WA%,PSET:RETURN
770 PUT%A(WXX,WYY)-(WXX+23,WYY+10),TA%,PSET:RETURN
780 LINE(XX,YY)-(XX+24,YY+10),PSET,0,BF:RETURN
790 LINE(WXX,WYY)-(WXX+24,WYY+10),PSET,0,BF:RETURN
800 '----- move wall -----
810 KA=KA+1:WXX=WXS*25+32:WYY=WYS*11+35
820 S(WXS,WYS)=CL:S(WX,WY)=0:GOSUB 790
830 ON CL GOSUB 700,710,720,730,740,750
840 RETURN
850 '----- interval -----
860 PLAY"O3A16":WXX=56:WYY=173:CLL=CL:TT=0
870 CL=INT(RND*6)+1:IF CL=CLL THEN 870 ELSE GOSUB 790
880 ON CL GOSUB 700,710,720,730,740,750
890 RETURN
900 '----- print etc. -----
910 TI=300-TIME
920 LOCATE 43,20:PRINT USING"***";TI:LOCATE 65,20:PRINT USING"*";ST
930 LOCATE 43,22:PRINT USING"***";KA:LOCATE 65,22:PRINT USING"*";PA
940 IF TI=0 THEN 980:ELSE RETURN
950 '----- give up -----
960 GOSUB 680:PA=PA-1:IF PA=0 THEN 980 ELSE RETURN
970 '----- game over -----
980 GOSUB 680
990 SSC(ST)=TI-KA+100:FOR I=1 TO ST:SC=SC+SSC(I):NEXT
1000 IF ST=4 THEN 1010 ELSE SC=SC-50:GOSUB 1210:GOTO 1030

```



ポロン!

追いかけてくるゴリアンの力を利用してミラリアン退治!

FOR FM-7/NEW7/77シリーズ F-BASIC V3.0



BY
Z.アキラ
in 幻魔

ぼくは2年E組の浅田です! (エコー希望)
このゲームはやっているとイライラしてくるの
でストレス解消向きではありません。ひとり
でも打ちこんでくれる人がいたら感激です。

洛星高校のみなさん、
2年E組の浅田です!

③あたしは鏡の国に入りこんでしまっ
たポロン。テンキーであたしを動かして、一つ目のゴリアンをうまく誘導し

てね。そして、ゴリアンの力でミラ
ストーンをあたしそっくりのミラリア
ン(紫色。動きはあたしと正反対)にぶつけてほしいの。3回で面クリアよ。いやになったらGキーで自殺しちゃう。(少ゆ)

■プログラムの説明

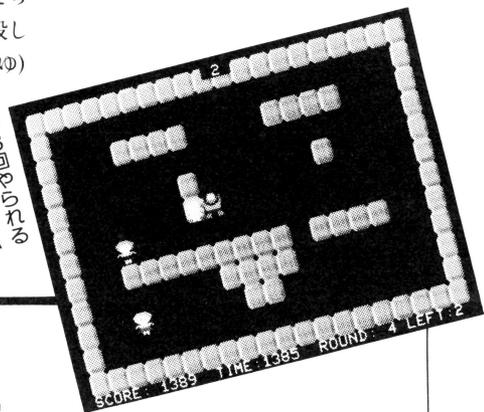
- 10 GOTO文
- 20~100 ポロン移動
- 110~200 コリオン移動
- 210~250 ミラリアン移動
- 260~280 やられたか
- 290~320 ゲームオーバー
- 330~340 初期設定
- 350~360 キャラクタデータ読みこみ
- 370 PUT文
- 380~480 面データ
- 490~500 タイトル
- 510~520 変数設定
- 530~580 画面データ読みこみ
- 590~630 画面設定
- 640~810 キャラクタデータ
- 820 REM文

■変数リスト

K\$……キー入力

- X, Y……ポロンの座標
- VX, VY……ポロンの移動量
- C……チャンス
- P(n, m)……その座標に何があるか
- PO%……ポロンのキャラクタデータ
- B%……ミラーストーンのキャラクタデータ
- GR%……ゴリアンのキャラクタデータ
- OP%……ミラリアンのキャラクタデータ
- R\$(n)……n面のデータ
- TX, TY……ゴリアンの座標
- VTX, VTY……ゴリアンの移動量
- M……ミラリアンの残り
- MX, MY……ミラリアンの座標
- MTX, MTY……ミラリアンの移動量
- R……面数
- H……ハイスコア

30回Gキー
 を押すと
 Gキーで
 自殺する。



```

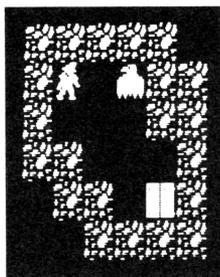
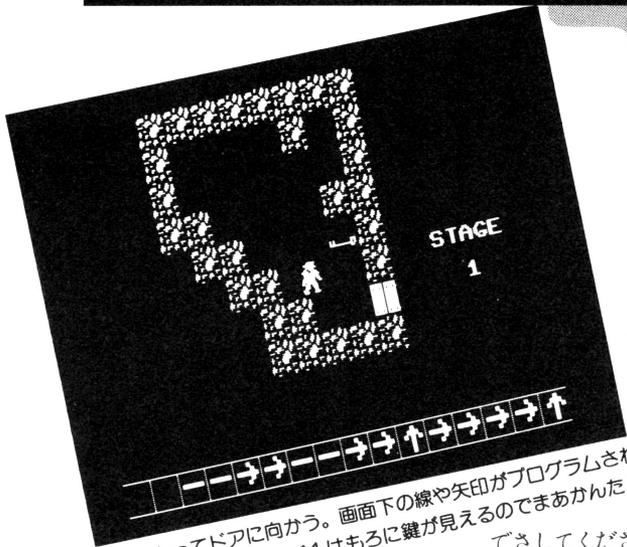
10 GOTO340
20 ' PORON
30 FORI=1TO2:K$=CHR$(PEEK(&HFD01))
40 VX=(K$="6")*(P(X+1,Y)<>1)-(K$="4")*(P(X-1,Y)<>1)
50 VY=(K$="2")*(P(X,Y+1)<>1)-(K$="8")*(P(X,Y-1)<>1)
60 IF INKEY$="G" THEN PLAY"04L16B8AGFEDC":C=C-1:IF C=0 THEN 300ELSE590
70 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PRESET,,BF:P(X,Y)=0:X=X+VX:Y=Y+VY
80 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PO%,XOR:GOSUB270:T=T-1:LOCATE18,24:PRINTUS
ING"####";T::IFT=0 THEN 300
90 IF P(X,Y)=5 THEN PLAY"05L64EDC":S=S+INT(RND*500)+300:LOCATE6,24:PRINTUSING"##
###";S;
100 P(X,Y)=2:ON I GOSUB 120,210:NEXT:GOTO30
110 'GORION
120 IF ABS(X-TX)<ABS(Y-TY) THEN VTX=0:VTY=SGN(Y-TY)ELSE VTX=SGN(X-TX):VTY=0
130 A=TX+VTX:B=TY+VTY:AV=A+VTX:BV=B+VTY:IF P(A,B)<>1 THEN 180ELSE PP=P(A+VTX,B+V
TY)
140 IF PP=0 THEN PLAY"04L64AC":LINE(A*32,B*16)-(A*32+31,B*16+15),PRESET,,BF:PUT@
(AV*32,BV*16)-(AV*32+31,BV*16+15),B%,XOR,5:P(AV,BV)=1:GOTO190
150 IF PP=4 THEN PLAY"05L64CDE":LINE(A*32,B*16)-(A*32+31,B*16+15),PRESET,,BF:PUT
@ (AV*32,BV*16)-(AV*32+31,BV*16+15),B%,OR,5:P(AV,BV)=5:M=M-1:S=S+INT(T*M/(M+1)):
LOCATE19,0:PRINTM;:LOCATE6,24:PRINTUSING"####";S;ELSE VTX=0:VTY=0:GOTO190
160 IF M=0 THEN S=S+R*1000:R=R+1:PLAY"06L8CDFEGBL2A":GOTO540
170 MX=INT(RND*18)+2:MY=INT(RND*10)+2:IF P(MX,MY)<>0 THEN 160ELSE190
180 IF P(A,B)>3 THEN VTX=0:VTY=0
190 LINE(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),PRESET,,BF:P(TX,TY)=0:TX=TX+VTX:TY=TY+
VTY
200 PUT@A(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),GR%,XOR:P(TX,TY)=3:GOSUB270:RETURN
    
```



〈ポロン!〉私には双子の兄がいて、名前は「ロリロリ」といいます。性格は似たようなものですが、兄の方がお尻が大きいです。ところで鬼太郎のお父さんには隠し子が3人いて、名前は「ガリオン」、「ガリオンセブンイレブンへんじやない」、「ガリ太郎」といいます。性格はもちろんルックスもそっくりなので、ロリロリもびつくりの校了弁当です。FM-7の担当が少女ゆきさだからといって、かわいい女の子キャラを使えば採用と思っている奴がいたら、東京サミットおまわりさんばっかり。(よっちゃん)

キーズ keys

FOR FM-7/NEW7/77シリーズ F-BASIC V3.0

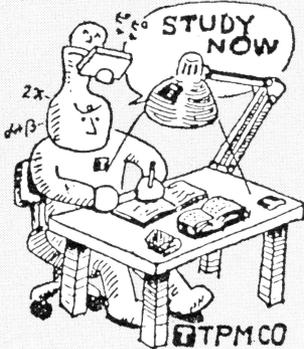


手順をプログラム
して見守るパズル!

BY TPM.CO

さあ、マニュアルをひっぱりだして!

画面を見ただけですくあきらめてはいけません。どこで剣をぶっさせばカギが取れ、出口に行けるか考えてみましょう。リスト中のわけのわからん文字列は圧縮されたキャラデータです。入力しにくそうでしょう。さあマニュアルを出してにらめっこしながら入力してください。



TPM.CO

○あた、鍵がなくてワシがいる。こういうところではまずワシをやっつけなくちゃだめ。

でさせていただきます。足もとに何もなしほかのコマンドがあっても落ちます(ただし、剣は実行します)。間違えたら~~DEL~~キーで訂正もできます。16コマンド入力しおわったら自動的にスタートです。相手の上ののったり、相手を利用しなければならぬときもあってすごく奥の深いゲームです。全部で22面。やればやるほどおもしろい。激賞する少女ゆきでした。(少ゆ)

○鍵をとってドアに向かう。画面下の線や矢印がプログラムされたコマンドだ。ステージ1はもろに鍵が見えるのでまあかんたんだ。

②ちぜらんちゃんの『H.R.M.』(X1)以来、ひさしぶりのロボットコントロールゲーム。あの『SPHERE』の作者らしく、細かいところまで神経の行きとどいた秀作。最初に自分で進行手順を組んでしまえばあとは見守るだけ(作者名づけて“プランニング・システム”)。

主人公が鍵を取って出口にたどりつけるようなプログラムを16コマンド指定します。

使用キーは、

0……上に2つ

1……左に1つ

2……右に剣を突く

3……右に1つ

またジャンプは↑+↑or↑

←or□で特殊な動きをします。

鍵が見当たらないときは、ワシや竜が持っているの、剣

```

10 GOTO 600: '—— PUT SUB ——
20 U=1+U*(R<0):IF U=0 THEN PUT@A(X+100,Y)-(X+131,Y+15),E,PSET:RETURN
30 PUT@A(X+100,Y)-(X+131,Y+15),F,PSET:RETURN
40 PUT@A(T+100,Y+7)-(T+131,Y+10),G,PSET,7:RETURN
50 PUT@A(E+100,F)-(E+131,F+15),C,PSET:RETURN
60 LINE(E+100,F)-(E+131,F+15),PSET,0,BF:RETURN
70 PUT@A(E+100,F)-(E+131,F+15),A,PSET:RETURN
80 PUT@A(E+100,F)-(E+131,F+15),B,PSET:RETURN
90 PUT@A(E+100,F)-(E+131,F+15),K,PSET:RETURN
100 PUT@A(E+100,F)-(E+131,F+15),I,PSET:RETURN
110 PUT@A(KX*32+100,KY*16+10)-(KX*32+131,KY*16+13),H,PSET,6:RETURN
120 LINE(E+100,F-2)-(E+131,F),PSET,0,BF:RETURN
130 '—— MAIN ——
140 FOR I=0 TO 15:R=R(I):KN=R:IF S(X/32,Y/16+1)=0 THEN R=4:I=I-1
150 FOR A=0 TO 2:IF A=2 THEN I=I+1:R=R(I):KN=R
160 IF S(X/32+VX(R),Y/16+VY(R)) AND R<4 THEN PLAY"C":A=2:NEXT:GOTO 250
170 IF KN<2 OR S(X/32+1,Y/16)<0 THEN 210
180 O=0:FOR T=X TO X+31 STEP 8:GOSUB 40:GOSUB 20:SOUND P(O),Q(O):O=O+1:NEXT
190 E=X+32:F=Y:IF UU=0 THEN UU=(X(C)=X/32+1 AND KN=2 AND Y(C)=Y/16 AND Z>1)
200 DN=(S(E/32,F/16)=0)GOSUB 60:I=I-(R=4):IF R<4 THEN A=2:NEXT:GOTO 250
210 S=(R=4 OR R=0):FOR T=1 TO 8-S*8:LINE(X+116,Y)-(X+131,Y),PSET,0
220 X=X+VX(R)*4:Y=Y+VY(R):GOSUB 20:NEXT
    
```

〈keys〉 えー、最初のうちは簡単なんだけど、あとの方の面になると相手の動きを計算しないといけないのでなかなか難しい。途中で失敗したとわかってても、最後までみとどけないといけないというのはちよつとつらいけど、キャラデザインや竜の動きがよいのでなかなかあきません。しかしとこでさてそういえば、この竜の頭はどう見てもカバだとカサイだとか、そういった間のぬけたものに見えるという点に、このプログラムのだいたいご味があるといつても決して過言ではないかもしれない。(よつちゃん)



レクリアント

RECREANT

FOR M5(Pro, Jr.)BASIC-G



●それっぽいタイトル画面。これを見ただけでこのゲームの楽しさが見えてくる。

●M5の貴公子、天才、スピルバグ、赤川次郎、ゼビウス遠藤、ジーザス・クライスト・スーパースター、そのほかもろもろ

●ラウンド1。とりあえずはグラティウスのような感じで突き進んでいくのであった。



のKnt.か贈るひさびさの超大作。全10面の、リアルタイム・スーパー・ウルトラ・ゴールデン・スペシャル・シューティングゲーム。

各面の最後には、母船が出現！ときどき、登場する3色の隕石はあなたの強い味方となります。さあ、気分は市販、ムードはゲームセンター、ソードは吸収合併、なんてM5はファミコンになれなかったんや、やっぱりキーボードがファミコンのせいかなーってやってみよー。(E)

●母船出現。エイキチはこの画面の撮影をするために大きな手を小さくしてがんばった。



●この丸いワッカがいわゆる秘密でもなんでもないパワーアップキャラ。下表を参照。



BY Knt.



遊びで稼ぐ10代のKnt.です。このゲームは衝突の判定がきついのです。直したほうが良いと思います。オールマン語にしないとまともなのができません。FM77買ったけどもう就職なんだよね。M5の塩梅(あんばい)も悪いし。ナイトメアで悪いことしたな。コナマイコンクラブで軽く40万点近く出したばかりに難しくなったんだ。

M5・77・コナミ……

●図表1・キー操作

移動	ビーム
カーソルキー	●ノーマル
↑	SHIFT
←	●三連射可能時
→	CTRL
↓	+
	SHIFT
リプレイ……………	RETURN
面選択(アモ)………	FUNC
レベル(アモ)………	SHIFT(右)

●図表2・隕石の種類およびその効果

緑	SHIELD	黄色の弾を防ぐ
青	SPEED UP	自機ビームが早くなる
赤	HYPER	自機ビームが三連射

●ジョイスティック変更用リスト

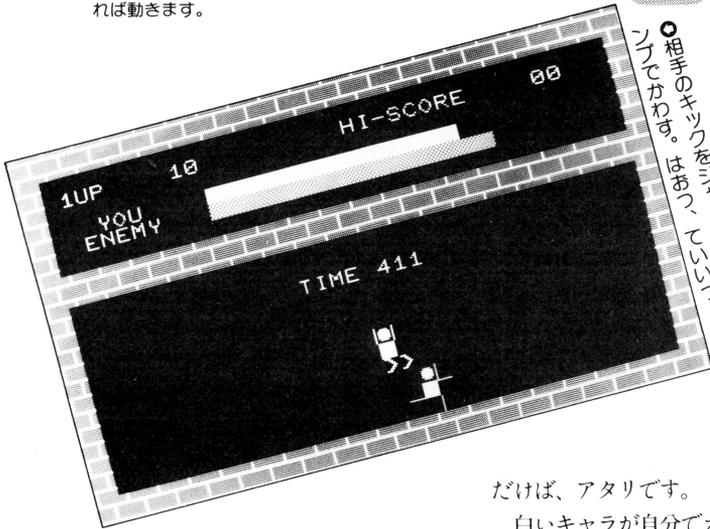
```
91!2a608fdb37cb472008cb572806252525::24
92!252424cb4f200a0000e60828062c2c2c::51
93!2c2d2d7df0e628f5feaa28f57cfe0e20::91
94!022424fee22002252522608f18020000::01
95!db3121ff8fbc2824773c3d281f060321::26
155!60c87e4b229a69d25a82134e16489c9f:7c
```


The Tower of Kung-Fu

ザ タワー オブ
カンフー

FOR MZ-700シリーズ/1500Hu-BASIC

*MZ-1500では別売のQD版Hu-BASICまたはテープ版Hu-BASIC(MZ-700用)を使用すれば動きます。



○相手のキックをジャンプでかわす。はおつ、ていつつ、

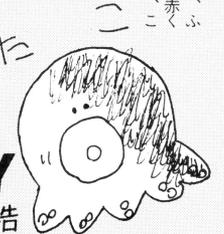
チャリランチャリチャ
チャンチャンチャ〜♪

コツは飛びげり

学校が終わわり、わが家に帰り、ふと机の上を見ると「速達」と赤く書かれた白い封筒が1通。こ、これは……私は少々あわてきみに封筒を切った。それはまさにもなく2月ごろに送った私のプログラムを採用通知だった。わーい、やったね、ブリス、ブリス、うれしさと感動のあまり涙が……というのはみんなウソです。えい、このゲームのコツは飛び蹴りばつか使うことですよ。

BY

萩原秀浩



④スペースキーでゲームスタート。5人の敵をタイム内に倒していくカンフーゲームです。ま、だいたい、イーアルカンフーのようなものと思っていた

だけでは、アタリです。

白いキャラが自分でカーソルキーで左右に移動します。攻撃は[CTRL]キーでパンチ、[SHIFT]キーでキック。カーソルキー+[CTRL]キーでジャンプ、そのときすかさず[SHIFT]キーを押すと、

飛び蹴りができます。

ゲームのコツは危なくなったらキーをハイパーたたきすること。こうすれば、敵の攻撃を防げます。

では、敵キャラの紹介。

[1人目] 弱い「TAN・CHIE」(タン・チエー)。

[2人目] イモを食い過ぎた「POO・HEY」(プー・ヘイ)。おなら(@)を出してきます。シビレマス。

[3人目] カメレオンと暮らしている「TAO・MEN」(タオ・ミエン)。ときどき消えます。

[4人目] 009の生まれ変わり「KAN・POEI」(カン・ポエイ)。ワーブします。

[5人目] やたら強い「CHIN・HOR」(チン・ホー)。ナイフ(-)が怖い。(M)

```

10 DEFINT A-Z:F=1:DIM M$(2,5)
20 B$="1-2-3-4-5":C$=""
30 FOR I=1 TO 7:READ VY(I):NEXT
40 DATA -2,-1,-1,0,1,1,2
50 M$(1,1)=" | | | | | "
60 M$(1,2)=" | | | | | >"
70 M$(1,3)=" | | | | | "
80 M$(1,4)=" | | | | | >>"
90 M$(1,5)=" | | | | | >"
100 M$(2,1)=" | | | | | "
110 M$(2,2)=" | | | | | \ "
120 M$(2,3)=" | | | | | | "
130 M$(2,4)=" | | | | | <<"
140 M$(2,5)=" | | | | | <"
150 PLAY 7:SPEED 0:CLS:S=0:R=1:T=1
160 COLOR 7,2:FDR I=0 TO 22 STEP 2
170 LOCATE 0,1:PRINT B$:LOCATE 30,1:PRINT B$:NEXT
180 FOR I=2 TO 36 STEP 2:LOCATE I,22
190 PRINT B$:LOCATE I,8:PRINT B$:LOCATE I,0:PRINT B$:NEXT:COLOR 2,0
200 LOCATE 3,3:PRINT USING "1UP####0 HI-SCORE#####0":S;H;
210 LOCATE 5,5:PRINT "YOU<<<<<ENEMY";
220 X1=3:X2=34:Y1=19:Y2=19:J1=0:J2=0:E1=10:E2=10:C=3:WA=0:TI=500
230 LOCATE 12,5:COLOR 5,7:PRINT STRING$(20,"*");
240 LOCATE 12,6:COLOR 2,7:PRINT STRING$(20,"*");:CDLOR ,0
250 IF F=1 THEN F=2:GOTO 1250
260 LOCATE X1,Y1:COLOR 7:PRINT M$(1,1);
270 LOCATE X2,Y2:COLOR 3:PRINT M$(2,1);
280 LOCATE 16,16:CDLOR 2:PRINT "ROUND ":R;
290 PLAY "A5R0A2R0A2G5R0G5E5R0E5C7D3EDC-A5C-A7"
300 LOCATE 16,16:PRINT " ";
310 COLOR 7:LOCATE 16,12:PRINT USING "TIME ###":TI;

```

■プログラムの説明

- 10~150 初期設定1
- 160~300 画面設定、初期設定2
- 310~420 キー入力と自分移動
- 430~800 相手移動
- 810~860 ナイフ、おならの処理
- 870~990 自分の技の処理
- 1000~1080 相手の技の処理
- 1090~1160 ダメージの処理
- 1170~1220 ラウンドクリア
- 1230~1260 ゲームオーバー

■変数

- X1, Y1.....自分の座標
- X2, Y2.....相手の座標
- M\$(n, m).....キャラクタ
- C\$.....キャラクタ消去用
- S.....スコア
- H.....ハイスコア
- C.....相手の色
- E1, E2.....体力
- R.....ラウンド
- I\$.....キー入力
- B\$.....カベのキャラクタ
- T.....タイム
- T.....相手の番号

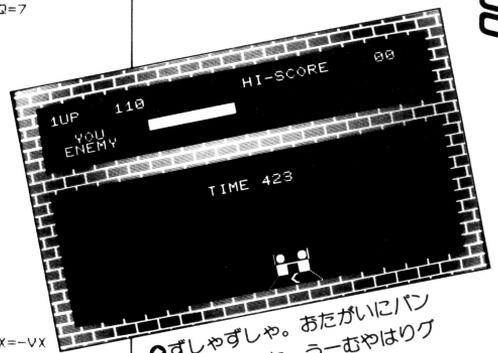
■参考

- コナミ、「イーガー皇帝の逆襲」コナミ、「イーアル・カンフー」

```

320 TI=TI-1:IF TI=-1 THEN 1230
330 IF J1>0 THEN B70
340 IF WA>0 THEN WA=WA-1:PLAY "#D0":GOTO 420
350 I$=INKEY$(0):VX=(I$="□")-(I$="■")
360 IF X1+VX<2 OR X1+VX>35 THEN VX=0
370 LOCATE X1,Y1:PRINT C$:X1=X1+VX
380 IF X1<X2 THEN P1=1 ELSE P1=2
390 COLOR 7:LOCATE X1,Y1:PRINT M$(P1,1);
400 IF PEEK(&HE000)=22B THEN B70 ELSE IF PEEK(&HE001)=254 THEN 940
410 COLOR 2:LOCATE 6,3:PRINT USING "#####":S;
420 PU=0:KI=0:IF J2>0 THEN 720
430 ON T GOTO 440,480,530,580,660
440 XV=INT(RND(1)*3)-1+SGN(X1-X2)*.5
450 IF RND(1)>.7 THEN PU=1 ELSE IF RND(1)>.6 THEN KI=1
460 IF J2=0 AND ABS(X1-X2)>15 AND RND(1)>.7 AND XV<>0 THEN J2=1
470 GOTO 720
480 XV=INT(RND(1)*5)-2+SGN(X1-X2)*(WA=0)
490 IF RND(1)>.7 THEN PU=1 ELSE IF RND(1)>.8 THEN KI=1
500 IF ABS(X1-X2)>10 AND VV=0 AND RND(1)>.8 THEN VV=SGN(X1-X2):XX=X2+1+VV*2:Q$="
":Q=6
510 IF VV<>0 THEN B10
520 GOTO 720
530 XV=INT(RND(1)*5)-2+SGN(X1-X2)*.5
540 IF RND(1)>.5 THEN PU=1 ELSE IF RND(1)>.6 THEN KI=1
550 IF J2=0 AND RND(1)>.6 AND XV<>0 THEN J2=1:C=3
560 IF RND(1)>.5 THEN C=0 ELSE IF RND(1)>.7 THEN C=3
570 GOTO 720
580 XV=INT(RND(1)*5)-2+SGN(X1-X2)*.5
590 IF RND(1)>.5 THEN PU=1 ELSE IF RND(1)>.5 THEN KI=1
600 IF J2=0 AND RND(1)>.8 AND XV<>0 THEN J2=1
610 IF J2=0 AND RND(1)>.85 THEN 630
620 GOTO 720
630 LOCATE X2,Y2:PRINT C$:
640 X2=INT(RND(1)*33)+2:PU=1:XV=0
650 COLOR C:LOCATE X2,Y2:PRINT M$(P2,1):GOTO 720
660 XV=INT(RND(1)*7)-3+SGN(X1-X2)*.5
670 IF RND(1)>.2 THEN PU=1 ELSE IF RND(1)>.2 THEN KI=1
680 IF ABS(X1-X2)>10 AND VV=0 THEN VV=SGN(X1-X2):XX=X2+1+VV*2:Q$="-":Q=7
690 IF VV<>0 THEN B10
700 IF RND(1)>.6 THEN XV=0:GOTO 630
710 IF RND(1)>.85 THEN C=0 ELSE IF RND(1)>.6 THEN C=3
720 IF J2>0 THEN 1000
730 IF ABS(X1-X2)<4 AND J1+J2=0 THEN 740 ELSE 750
740 IF X2>20 THEN XV=-7 ELSE XV=7
750 IF X2+XV<2 OR X2+XV>35 THEN XV=0
760 LOCATE X2,Y2:PRINT C$:X2=X2+XV
770 IF X2>X1 THEN P2=2 ELSE P2=1
780 COLOR C:LOCATE X2,Y2:PRINT M$(P2,1);
790 IF PU=1 THEN 1030 ELSE IF KI=1 THEN 1060
800 GOTO 310
810 LOCATE XX,20:PRINT " ":XX=XX+VV*3
820 IF Y1>17 AND ABS(XX-X1)<3 THEN B50
830 IF XX<2 OR XX>35 THEN VV=0:GOTO 720
840 COLOR Q:LOCATE XX,20:PRINT Q$:GOTO 720
850 IF T=2 THEN WA=10:VV=0:GOSUB 1090:GOTO 720
860 VV=0:GOSUB 1090:GOSUB 1100:GOTO 720
870 IF VX=0 THEN 910 ELSE IF J1=0 THEN J1=1
880 LOCATE X1,Y1:PRINT C$:Y1=Y1+VY(J1):IF X1+VX<2 OR X1+VX>35 THEN VX=-VX
890 X1=X1+VX:COLOR 7:LOCATE X1,Y1:PRINT M$(P1,4):J1=J1+1:IF J1=8 THEN J1=0
900 IF PEEK(&HE001)=254 AND J1=7 THEN GOSUB 970:GOTO 410 ELSE 410
910 COLOR 7:LOCATE X1,Y1:PRINT M$(P1,2);
920 A1=1:GOSUB 1130:IF A>3 THEN 410
930 GOSUB 1110:S=S+1:A1=0:GOTO 410
940 COLOR 7:LOCATE X1,Y1:PRINT M$(P1,3);
950 A1=1:GOSUB 1130:IF A>2 THEN 410
960 GOSUB 1110:S=S+2:A1=0:GOTO 410
970 COLOR 7:LOCATE X1,Y1:PRINT M$(P1,5);
980 A1=1:GOSUB 1130:IF A>2 THEN 410
990 GOSUB 1110:S=S+3:A1=0:RETURN
1000 LOCATE X2,Y2:PRINT C$:Y2=Y2+VY(J2):IF X2+XV<2 OR X2+XV>35 THEN XV=-XV
1010 X2=X2+XV:COLOR C:LOCATE X2,Y2:PRINT M$(P2,4):J2=J2+1:IF J2=8 THEN J2=0
1020 GOTO 310
1030 COLOR 3:LOCATE X2,Y2:PRINT M$(P2,2);
1040 A2=1:GOSUB 1130:IF A>3 THEN 800
1050 GOSUB 1090:A2=0:GOTO 800
1060 COLOR 3:LOCATE X2,Y2:PRINT M$(P2,3);
1070 A2=1:GOSUB 1130:IF A>2 THEN 800
1080 GOSUB 1090:A2=0:GOTO 800
1090 IF INKEY$="" THEN PLAY "#C0#CDC-B-A-G" ELSE PLAY "+B0":RETURN
1100 E1=E1-1:LOCATE 32-(10-E1)*2,5:PRINT " ":IF E1=0 THEN 1230 ELSE RETURN
1110 PLAY "+E1F0E#DDCC"
1120 E2=E2-1:LOCATE 32-(10-E2)*2,6:PRINT " ":IF E2=0 THEN 1170 ELSE RETURN
1130 A=ABS(X1-X2)
1140 IF A1=1 AND J2<>0 OR A2=1 AND J1<>0 THEN A=4
1150 IF SGN(X1-X2)=-1 AND P2=1 OR SGN(X1-X2)=1 AND P1=1 THEN A=4
1160 A1=0:A2=0:RETURN
1170 PLAY "RBF5RF3R0F3G5FAG3FD7C3DFGA7R9"
1180 FOR I=E1 TO 1 STEP -1:S=S+10:LOCATE 32-(11-I)*2,5:PRINT " ":PLAY "+F0GR4"
:NEXT
1190 IF E1=10-L THEN LOCATE 10,14:PRINT "PERFECT BONUS 1000 !":S=S+100:PLAY "+C
1+F+E+A"
1200 PAUSE 10:COLOR 2:LOCATE 6,3:PRINT USING "#####":S;
1210 PAUSE 20:T=T+1:R=R+1:IF T=6 THEN T=1
1220 CLS:GOTO 160
1230 LOCATE 15,15:COLOR 2,0:PRINT "GAME OVER":IF S>H THEN H=S
1240 PLAY "R9+D6+C4+DA6G4A+C6A4+C+DB"
1250 LOCATE 15,16:COLOR 7:PRINT "PUSH SPACE";
1260 IF INKEY$(0)=" " THEN 150 ELSE 1260

```



○すしやすしや。おたがいにパン
チをうちあつた。うーむやはりグ
ラフィックに問題があるよーな。

Wi

FOR MZ-2000(G-RAM要)/2200/2500 MZ-1Z001

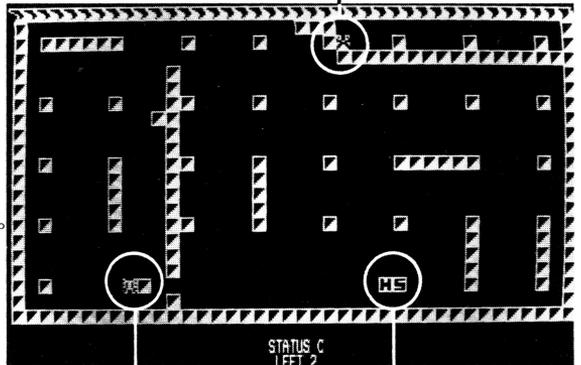
④このところ、すっかりごぶさたしていた堀沢くんが復活した。

Wiがキミ。テンキーで操作して、**H**を**S**にぶつければ、クリアというパズルゲームだ。しかし、**H**とBūは磁石の関係で引き合い、非常にジャマである。そこで、**X**キーを使ってブロックを進行方向に発射しよう。

HやBūはこれにあたると何かにぶつかるまで進みつづける。それに、**Z**キーを使うとブロックを消去することもできるのだ。この2つのキーをうまく使って、妨害したり、ぶつかりして目的を達成するのが。**H**とBūがくっついてたり、Wiがつかまるとミスになる。リプレイはスペースキー、もうやめたいというときは**Q**キーだ。

はじめは難しいだろうがコツをつかめば必ずクリアできる。どうやら堀沢くんもついにG-RAMを導入したらしいね。(M)

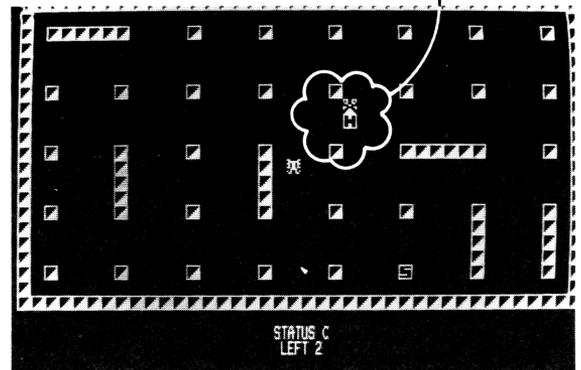
◆これがBū(ブー)。こんなふうにブロックで閉じこめてしまえばあとはラクチンのパズルだ。



◆これがWi。今、**X**キーを使って、ブロックを投げとばしたところだ。

◆**H**と**S**。ようやく、2つがくっついて面クリア。でもなぜ、**H**と**S**なんだろう。だれのことかな?

○しまった。**H**とBūがくっついてしまった。これでミス1。ミス3回でゲームオーバーだ。



HとBūをくっつけずに、HとSをくっつけるパズル

ほおたるの、ひいからあり♪
Wiの採用、ありがとうございます。私はこれをもって3年にわたるプログラミング生活(ビリオド)を打ちたいと思います。思えばVOL.2の「マジヤ」が最初でした。それから「BALLGAME」
「TOM KUN」
「SPACE G A I O」
「GUIDE B A L L」
「GAO OLL」と採用されたラム大臣にもなった「ホータール」のり

BY 堀沢 栄



■プログラムの説明

- 10~30 初期設定
- 40~90 画面表示
- 100~150 Wi移動
- 160 ブロック消去
- 170~210 ブロック発射
- 220~290 困、Bū移動
- 300~330 クリア
- 340~370 ゲームオーバー

- 380~410 画面表示サブルーチン
- 420~490 テメ
- 500~560 キャラクタデータ
- 570~600 パターンデータ
- 変数リスト
- R……面数
- M……残り数
- K\$……キー入力
- H, V……困の座標

- X, Y……Wiの座標
- E, F, XX, YY……移動方向
- C\$(n)……キャラクタデータ
- P\$(n)……パターンデータ
- S(n, m)……面データ
- X(n), Y(n)……困、Būの座標
- H(n, m), V(n, m)……キャラクタの初期設定
- XX(n), YY(n)……困、Būの移動方向

■チェックポイント

- ゲームを途中で中断したときは、F8を押してください。オートリプレイが解除されます。(MoMo)
- 参考
- プログラムポシエット、85年No.1、72ページ「CATERPI」

```

10 REM ----- Wi -----
20 CLR:CONSOLEC80,S0,24,GN:DIMC$(7),S(39,20),X(1),Y(1),F(1),XX(1),YY(1),P$(3),H
(3,3),V(3,3):GOSUB430
30 PRINTCHR$(6):R=3:M=2:POKE$952,0:POKE3863,10:DEF KEY(B)=POKE$952,1667
40 FORI=0T039:FORL=0T020:S(I,L)=1:NEXTL,I:FORI=1T038:FORL=1T019:S(I,L)=0:NEXTL,
I:CURSOR36,22:PRINT"STATUS ";CHR$(R+64):CURSOR37,23:PRINT"LEFT";M
50 GRAPH1,C,01:FORL=0T020STEP20:FORI=0T039:POSITIONI*8,L*8:PATTERN-8,C$(1):NEX
TI,L:FORL=1T019:FORI=0T039STEP39:POSITIONI*8,L*8:PATTERN-8,C$(1):NEXTI,L
60 FORI=2T037STEP5:FORL=2T018STEP4:POSITIONI*8,L*8:PATTERN-8,C$(1):S(1,L)=2:NEX
TL,I:A=0:GOSUB390
70 FORI=0T01:X(I)=H(R,I):Y(I)=V(R,I):F(I)=0:POSITIONX(I)*8,Y(I)*8:PATTERN-8,C$(
I+3):S(X(I),Y(I))=4:NEXT
80 H=H(R,2):V=V(R,2):S(H,V)=3:POSITIONH*8,V*8:PATTERN-8,C$(2)
90 W=0:XX=0:YY=1:X=H(R,3):Y=V(R,3):POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,C$(5):S(X,Y)=0
100 REM ----- MAIN -----
110 GETK$:E=(K$="4")-(K$="6"):F=(K$="8")-(K$="2")
120 IFS(X+E,Y+F)>0THENE=0:F=0
130 IFE<>0THENXX=E:YY=0
140 IFF<>0THENXX=0:YY=F
150 FORI=0T05STEP5:X=X-(I=5)*E:Y=Y-(I=5)*F:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,C$(I):NEXT
160 IFK$="Z"THENIFS(X+XX,Y+YY)=2THENMUSIC"FBG":FORI=0T07:BLINE(X+XX)*8,(Y+YY)*
8+I,(X+XX)*8+7,(Y+YY)*8+I:NEXT:S(X+XX,Y+YY)=0
170 ON-(K$<>"X")GOTO220:A=0
180 A=A+1:FORI=0T01
190 IF(A>1)*(X+XX*A=X(I))*(Y+YY*A=Y(I))THENF(I)=1:XX(I)=XX:YY(I)=YY
200 NEXT:ON-(S(X+XX*A,Y+YY*A)<>0)GOTO220:S(X+XX*A,Y+YY*A)=2
210 POSITION(X+XX*A)*8,(Y+YY*A)*8:PATTERN-8,C$(1):S(X+XX*A,Y+YY*A)=2:GOTO180
220 IFF(W)=1THENE=XX(W):F=YY(W):GOTO250
230 IFABS(X(W)-X(1-W))>ABS(Y(W)-Y(1-W))THENE=(X(W)>X(1-W))-(X(W)<X(1-W)):F=0
240 IFABS(X(W)-X(1-W))<ABS(Y(W)-Y(1-W))THENE=(Y(W)>Y(1-W))-(Y(W)<Y(1-W))
250 ON(W=0)*(S(X(W)+E,Y(W)+F)=3)GOTO310:ON(X(W)+E=X(1-W))*(Y(W)+F=Y(1-W))GOTO35
0:IFS(X(W)+E,Y(W)+F)>0THENF(W)=0
260 IF(S(X(W)+E,Y(W)+F)>0)*(S(X(W)+E,Y(W)+F)<4)THENE=0:F=0
270 POSITIONX(W)*8,Y(W)*8:PATTERN-8,C$(0):S(X(W),Y(W))=0:X(W)=X(W)+E:Y(W)=Y(W)+
F:POSITIONX(W)*8,Y(W)*8:PATTERN-8,C$(W+3):S(X(W),Y(W))=4
280 ON(X=X(W))*(Y=Y(W))GOTO350
290 W=1-W:USR($OF14):GOTO110
300 REM ----- CLEAR -----
310 MUSIC"D3FGF6FBGBB+C+F":IFR>1THENR=R-1:GOTO40
320 GRAPHI2,C:FORI=0T039STEP4:FORL=0T020STEP2:POSITIONI*8,L*8:PATTERN-8,C$(6)+C
$(7):NEXTL,I:GRAPH02:MUSIC"E3FGBRG+CRFG+CBA+C+D+F"
330 MUSIC"R9RR":GRAPHC:GOTO370
340 REM ----- OUT -----
350 MUSIC"F3EGFDEC-C7":IFM>0THENM=M-1:GOTO40
360 GRAPHC:MUSIC"D3-D-A-E-F-G-D-E-C-D-E-F-D-C":CURSOR35,10:PRINT"GAME OVER"
370 CURSOR36,15:PRINT"Replay?":GETK$:ON-(K$=" ")GOTO30:ON-(K$<>"E")GOTO370:POK
E$952,166:POKE3863,48:END
380 REM ----- MAKE SCREEN -----
390 A=A+1:P$=MID$(P$(R),A*3-2,3):X=VAL(MID$(P$,1,1))*5+2:Y=VAL(MID$(P$,2,1))*4+
2:ONVAL(MID$(P$,3,1))GOTO400,410:RETURN
400 FORI=1T04:POSITION(X+I)*8,Y*8:PATTERN-8,C$(1):S(X+I,Y)=2:NEXT:GOTO390
410 FORI=1T03:POSITIONX*8,(Y+I)*8:PATTERN-8,C$(1):S(X,Y+I)=2:NEXT:GOTO390
420 REM ----- DEMO -----
430 RESTORE510:FORI=1T07:FORL=0T07:READA:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXTL,I:C$(0)=STRI
NG$(CHR$(0),8)
440 GRAPH1,C:FORL=0T0359STEP10:SET160+80*CDS(L*π/180),50*(SIN(L*π/180)+2):NEXT
450 POSITION152,70:PATTERN-8,C$(6)+C$(7)
460 FORI=2T05:POSITIONI*20+88,120:PATTERN-8,C$(I):NEXT:GRAPH01
470 TEMP07:MUSIC"D2RFCDERFGBARGBFDFRGRGBRFBGAEFGBFEDEC"
480 RESTORE580:FORI=3T01STEP-1:READP$(I):FORL=0T03:READH(I,L),V(I,L):NEXTL,I
490 CURSOR33,20:PRINT"PUSH SPACE KEY!":GETK$:ON-(K$<>" ")GOTO480:RETURN
500 REM ----- C.DATA -----
510 DATA255,129,131,135,143,159,191,255
520 DATA255,129,159,129,129,249,129,255
530 DATA255,153,153,129,129,153,153,255
540 DATA231,165,102,24,195,153,60,126
550 DATA195,126,219,90,219,60,165,102
560 DATA255,255,255,255,247,231,198,132,249,243,224,199,143,31,63,127
570 REM ----- F.DATA -----
580 DATA001322521732122632000,1,8,38,1,27,18,5,1
590 DATA001432002011012021022000,20,8,35,2,10,14,1,2
600 DATA002631641012222341502321000,10,9,20,6,17,5,10,18

```

MZ-2000


```

10 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFIN A-Z:DIM A(12,11)
20 FOR N=0 TO 12:FOR M=0 TO 11:A(M,N)=2:NEXT:PRINT
30 CLS:5=1
40 '*** カマコ ***
50 LINE(82,14)-(174,18):LINE(85,6)-(172,16):1,8F
60 COLOR 6:LOCATE 12,1:PRINT"BOX LINE"
70 COLOR 7:LOCATE 34,8:PRINT "8":LOCATE 34,14:PRINT "2"
80 LOCATE 31,11:PRINT "4"
90 LINE(257,91)-(294,91):3:LINE(276,73)-(276,109):3
100 CL=6:KK=269:KY=84:GOSUB 850
110 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE":S
120 E=0:COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS 0"
130 'E=0,Y
140 CL=5:G=0:LINE(41,24)-(215,183):0,8F
150 RESTORE 910:IF 6=1 THEN 170
160 FOR N=1 TO 12*5-12:READ K$:NEXT
170 FOR M=1 TO 10:READ K$
180 FOR N=1 TO 11:K1$=MID$(K$,M,1)
190 IF ASC(K1$)>64 THEN K=ASC(K1$)-55:GOTO 210
200 K=VAL(K1$):IF K=1 THEN G=6+1
210 A(M,N)=K:GOSUB 630
220 NEXT:TEXT:READ X,Y
230 CL=6:A(X,Y):M=X:N=Y:GOSUB 630
240 IF INKEY$<>" THEN 240
250 PLAY "I12003L16CEGL804C":TI=TIME+300
260 '377,477
270 COLOR 2:LOCATE 31,22:PRINT USING"TIME ***":TI-TIME:IF TI-TIME>0 THEN 300
280 GOSUB 610:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME OVER"
290 FOR I=0 TO 300:NEXT:GOTO 560
300 CS=INKEY$:IF CS="M" OR CS="m" THEN 560
310 X1=(CS="M")-(CS="m"):Y1=(CS="8")-(CS="2")
320 IF X1*Y1=0 THEN 370
330 IF F=1 THEN 360
340 KX=16M+32:KY=16N+15
350 IF POINT(KX+5*X1,KY+5*Y1)<>2 THEN 370
360 M1=X+X1:N1=Y+Y1:IF A(M1,N1)<2 THEN 380
370 F=F+0 THEN 270 ELSE 470
380 F=0:IF A(M1,N1)=18 THEN F=1:GOTO 420
390 IF A(M1,N1)<2 THEN 420
400 PLA"0AL32A":CLS:K=X,Y:MSX=N,Y:GOSUB 630
410 CL=6:A(M1,N1):M=N1:N=N1:GOSUB 630:A=M1,Y=M1:GOTO 500
420 IF A(M1,N1)=18 THEN PLAY"0AL32CG":G=6-1:A(M1,N1)=0
430 IF A(M1,N1)=18 THEN PLAY"0AL32CG":A(M1,N1)=0
440 K=0:M=X,N=Y:GOSUB 630
450 CL=6:A(X1,Y1):M=N1:N=N1:GOSUB 630:SWAP A(M,N):A(X,Y):M1=Y:N1
460 F=0 THEN 500
470 COLOR(6,5):FOR I=0 TO 300:NEXT
480 COLOR(6,6):FOR I=0 TO 300:NEXT
490 CS=INKEY$:IF CS=" " THEN 470 ELSE 310
500 IF C>0 THEN 270
510 '470
520 S=1:PLAY"03T120P8L16CP64CP64L10CP64L10CP64D0D4LE","03T120P8L16EP16EP64
EP64L10EP64L10EP64EFL6G"
530 FOR I=0 TO 4000:NEXT
540 IF C=2 THEN 600
550 CLS:COLOR 7:LOCATE 12,12:PRINT"*** THE END ***":LOCATE 0,23:END
560 E=1:COLOR 3:LOCATE 36,19:PRINT E
570 IF E=4 THEN PLAY"02L4C":GOTO 140
580 PLAY"03L76CL4EL16020L803CL20A","02L76CL4EL16020L803CL20A"
590 GOSUB 610:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "GAME OVER"
600 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 110 ELSE 600
610 LINE(81,101)-(174,113):6:LINE(82,102)-(173,112),2,8F:RETURN
620 '379,87
630 KX=16M+25:KY=16N+8
640 IF K=2 AND K=18 THEN GOSUB 850
650 ON K+1 GOTO 660,668,690,700,710,720,730,740,750,760,770,780,790,800,810,820,
830,840,660

```



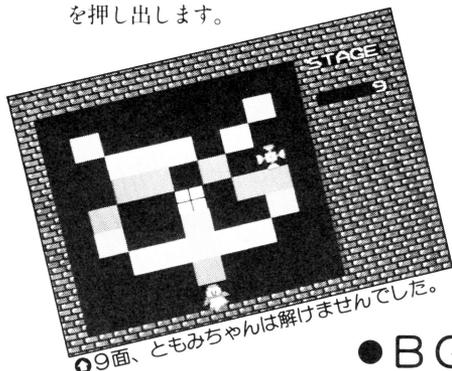
〈この指とまれ!〉 M・C・SOFT(X1シリーズ、MZ-1500、MSX1、PC-1246、PC-8801mkII、PC-6001mkII)では、
 たびたび会員募集中! 活動内容は、月1回会誌発行、ソフト交換、ソフト開発などを行っています。60円切手同封の手紙で連絡く
 ださい。現在会員は7人です。〒006 札幌市西区富丘1〜7〜3〜15 飯田伸一

アイス ICE ランド LAND

FOR ファミリーコンピュータ/CI ファミリーベーシック

BGグラフィックをデータに使った新形式

②ジャマなアイスブロックを適当に動かし、スピナーを白いゴールまで運んでください。④ボタンでブロックなどを押し出します。



●9面、ともみちゃんも解けませんでした。

ただし、1度押すと2ブロック分進むのでちゃんと考えないとクリアできませんよ。[START]でスタート/やり直し、[SELECT]で面クリア。(と)

BY フロクラーマータけし
ファミコンって最高

は、はじめまして。今回初投稿だったのに、採用なんて、なんてついてるんだらう。ファミコンもってて本当によかった。ところで今ゼルダの伝説に熱中しています。やっぱりディスクは・・・
すこい。感動しました。

注意!

BG面のデータのまちがいはCHARにしてスペースバーで消してください。10行のハートは、KEY 1、CHR\$(215)、220行のレンガは、KEY 2、CHR\$(195) 170行と250行をそのまま打ちこむと? OMエラーが出るので、KEY 3、CHR\$(254)としてから打ちこむこと。

●BGグラフィックデータ●

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
0	ポ	ツ	ツ	ツ	ツ	ツ	W			L	R	P	@	8	0	8	イ		P	ノ	ソ	0	Z	0	0	イ			0
1	ヨ	Z	ヨ	R	ヨ	Z	ヨ	ア		キ	ハ	ツ	ツ	R	D	8	イ		0	0	0	R	P	@	<	イ			1
2	0	0	0	P	0	8	0	X		8	D	R	ビ	ツ	ツ	ポ	5		4	2	0	2	0	0	0	A			2
3	0	0	0	0	@	ア	チ	A		0	0	4	0	4	P	0	J		0	8	0	D	0	8	0	Q			3
4	ツ	0	0	0	0	0	ツ	Q		キ	ゴ	キ	ヨ	0	0	0	Q		ペ	ズ	R	オ	テ	ズ	ベ	J			4
5	ビ	ヨ	ビ	ヤ	ツ	キ	ソ	イ		0	D	0	0	0	0	0	Q		ソ	ボ	ハ	エ	ハ	ハ	ソ	Q			5
6	ポ	8	ハ	ビ	ハ	ハ	ハ	ー		0	2	4	0	@	0	0	1		ビ	ヲ	ハ	ツ	ツ	ヲ	ビ	Q			6
7	0	ス	テ	1	テ	ス	0	ア		キ	キ	0	0	0	ビ	ゴ	A		チ	0	0	0	0	0	1	イ			7
8	ツ	ハ	F	エ	ハ	ソ	8	E		ヨ	ヨ	ヨ	ヨ	ヨ	ヨ	ヨ	ア		0	0	0	0	ケ	0	0	H			8
9	ツ	ツ	ツ	ツ	ハ	Z	D	ハ		8	D	R	ツ	R	D	8	イ		R	0	0	0	0	0	0	1			9
10	>	1	セ	ニ	マ	ナ	ス	9		エ	エ	0	0	3	K	H	F		ポ	ゴ	ツ	ツ	ツ	ゴ	ボ	Q			10
11	カ	ホ	=	ク	ナ	ホ	ク	M		3	3	ウ	ウ	6	キ	ア	イ		キ	ボ	ツ	ヤ	ヤ	ヨ	ボ	Q			11
12	0	0	0	0	ノ	P	0	イ		0	Z	0	R	0	Z	0	イ		0	0	0	R	0	4	0	ー			12
13	ソ	キ	テ	ビ	テ	キ	ソ	1		0	0	0	T	0	@	0	R		0	0	0	ヨ	0	0	0	イ			13
14	H	X	ノ	チ	>	?	6	Q		ビ	ヤ	ツ	0	ツ	ヤ	ビ	Q		0	Z	0	0	0	0	0	A			14
15	0	6	2	0	P	ア	0	C		ソ	ツ	ヲ	ニ	ヲ	ツ	ソ	N		キ	0	D	0	ポ	ツ	ハ	ー			15
16	8	8	8	ビ	8	8	8	イ		0	0	0	ユ	0	0	0	Q		ポ	ヨ	ニ	ヨ	ヲ	ヨ	タ	イ			16
17	8	8	8	0	8	8	8	Q		R	ビ	R	0	ソ	ツ	ソ	W		ビ	ヲ	ヤ	ツ	ヤ	ヲ	ビ	Q			17
18	ポ	メ	メ	メ	イ	ツ	タイ			0	0	A	0	0	0	0	O		ソ	ヤ	ハ	ヨ	ハ	ヤ	ソ	Q			18
19	0	0	4	D	0	0	0	Q		0	0	0	@	4	4	0	R		ポ	ゴ	ツ	ヤ	ヤ	ハ	ポ	J			19
20	ヤ	ヤ	0	0	ア	イ	3	E		0	D	キ	R	キ	L	0	ハ		タ	エ	ハ	R	ハ	エ	タ	イ			20



この指と一まれ! / TECHNOKIDS (MSXユーザーのクラブ) 会員を募集します。活動内容は主に会誌発行です。会誌は絶対おもしろい! また、カード発行やパーサーサービスなど、パソコンだけにこだわらず、いろいろとやっていきたいと思ひます。会費は3ヶ月で500円です。まずは住所などを書いて60円切手同封の上、連絡してください。〒500 岐阜市鹿島町2~3メソンド新 潮4B 岡田保紀(中2)

■プログラムの説明

10~20 音楽とメッセージ
30 初期設定
40~120 メインルーチン
130~180 ブロック・スピナー移動
190~210 面選択
230~260 面作成

■変数リスト

A, B……ペンペンの移動方向の座標
C……各面の1行ずつのデータ
G……スプライト番号
J……スピナーとアイスブロックの移動
K……スピナーの初期位置
P……63面クリア

R……ラウンド
U……2で割った余り
V……スピナーの移動先の判定
X, Y……アイスブロックとスピナーの移動方向の座標
Z……ペンペンの移動先の判定
A\$……各面のデータ

RX, RY……BG面から読みとる座標
XX, YY……ペンペンの座標
X2, Y2……スピナーの座標
Z\$……レンガ
Z1\$……空間
■参考
Beep5月号『Beep番』

```

10 CLS:PALETB 0,2,48,2,37:LOCATE4,7:PRINT"♥♥♥♥ ICE LAND
♥♥♥♥":PLAY"T103A5BCDEFGFEDCB
ABCDEFGHIJCC
20 LOCATE7,16:PRINT"PUSH START!!":IFSTRIG(0)<>1THEN20
30 FORI=0TO2:DEFSPRITEI,(0,1,0,0,0)="":NEXT:POKE&H680,215,215,215,144,145,146,147,221,221,221,221:SPRITE2,96,112:SPRITEON:GOTO220
40 S=STICK(0):T=STRIG(0):ONTGOTO220
50 IF(X2=96ANDY2=112)ORT=2THENLOCATE8,3:PRINT"CLEAR!!":PLAY"G5AGDEFR6FR":T=2:J=0:GOTO190
60 A=(S=2)-(S=1):B=(S=8)-(S=4):Z=ASC(SCR$(XX/8-2+A*2,YY/8-3+B*2))
70 G=- (ABS(XX+16*A-X2)<16ANDABS(YY+16*B-Y2)<16):IFG=1ANDT=8THENX=X2:Y=Y2:GOTO140
80 IFT=8ANDZ=254ANDS<>0THENX=XX+16*A:Y=YY+16*B:GOTO130
90 IFZ<>32ORG=1THEN40
100 DEFMOVE(0)=SPRITE(4,-3*(S=1)-7*(S=2)-5*(S=4)-(S=8),1,8,2,2):POSITION0,XX,YY:MOVE0
110 IFMOVE(0)THEN110
120 XX=XPOS(0):YY=YPOS(0):GOTO40
130 LOCATEX/8-2,Y/8-3:PRINT":LOCATEX/8-2,Y/8-2:PRINT"
"
140 POKE&H4000,175,140,200,8
150 X1=X/8-2:Y1=Y/8-3:V=ASC(SCR$(X1+A*2,Y1+B*2))
160 IF(V>100ORJ=2)ANDG=1THENJ=0:X2=X:Y2=Y:GOTO90

```

```

170 IF(V>100ORJ=2)OR(X2/8-2=X1+A*2ANDY2/8-3=Y1+B*2)THENJ=0:LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(254)+CHR$(254):LOCATEX1,Y1+1:PRINTCHR$(254)+CHR$(254):SPRITE0:GOTO90
180 FORI=1TO16:X=X+A:Y=Y+B:SPRITEG,X,Y-1:NEXT:J=J+1:GOTO150
190 IFR=62THENCLS:LOCATE8,9:PRINT"%END%":END
200 IFT=2THENP=(R>61)+1:I=- (RY>19)*P:RY=RY+P+(20-(P=1))* (I=1):R=R+P:RX=RX-9*(I=1)*P:LOCATE8,10:PRINT"STAGE";R+1:PLAY"F4"
210 T=STRIG(0):IFT<>1THEN200
220 A$="":PALETB 0,2,48,37,41:PALETS 2,15,48,38,21:VIEW:FORI=0TO7:A$=A$+SCR$(I+RX,RY):NEXT:Z$="////////////////////////":Z1$="":FORL=0TO22:PRINTZ$;:NEXT:FORM=3TO20:LOCATE2,M:PRINTZ1$:NEXT:POKE&H4015,15:XX=96:YY=176
230 LOCATE21,3:PRINT"STAGE":LOCATE21,6:PRINTRIGHT$(" "+STR$(R+1),5):FORI=3TO9:C=ASC(MID$(A$,I-2,1))-48:K=ASC(RIGHT$(A$,1))-47:FORQ=2TO8240 IF(I-3)*7+Q=K THENX2=Q*16+16:Y2=I*16+16
250 U=C MOD2:C=C/2:IFU=1THENLOCATEQ*2,I*2:PRINTCHR$(254)+CHR$(254):LOCATEQ*2,I*2-1:PRINTCHR$(254)+CHR$(254)
260 COLORQ*2,I*2,I MOD4:NEXT:NEXT:SPRITE1,X2,Y2:GOTO40

```

BY 林 貴弘

アヤヤ読者のみなさん、おひさしなだけですが、私は高校を卒業して1年の体験を得てしまいました。このことを巻(ちまた)では漁人というんだそうです。今回はイラストに描かれました。この子は私と似ています。私は大木麻蔵先生の大ファンなのでオヨヨ。



ただいま
休暇中

フィッシング

Fishing

FOR PB-100/100F/110+増設RAM, PB-ファミリー

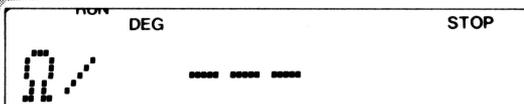
■プログラムの説明

- P0
5~50 初期設定
60~160 キャスティング
200~260 当たりがあったか
270~400 引き寄せ
450~530 取りこみ
550~630 面クリア
650~700 切れた時の処理
710 エサなし表示
720~760 ゲームオーバーの処理
P5 エサのボーナス
P6 針のボーナス
P7 スコア表示
P8 ループ(小)
P9 ループ(大)

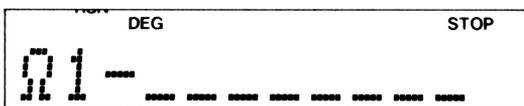
■変数リスト

- A.....糸の張り
B.....エサの残り
C.....魚の重さ
D.....釣った魚の数
E.....残りの距離
F.....はりの数
G.....面数
H,M.....難易度
I.....終値
J.....ボーナス
L.....カウンタ
N.....魚の位置
O.....魚の向き
P\$,Q\$,R\$,S.....魚のキャラクタ
U\$.....ハイスコアラーの名前
V,W.....フラグ
\$.....糸のキャラクタ

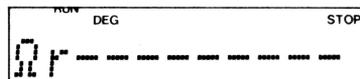
○まずはキャスト。適当なキーを押して遠くへ飛ばそう。



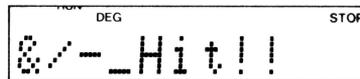
○これは針を投げこんだあとじっとアタリを待っているところ。
○池で釣る。何びき釣れるかな？



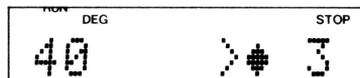
キャスト場面からスタート。画面上に釣りざおが伸びるので適当なキーを押してください。さおがしなったら、すぐに適当なキーを押しましょう。うまくかかると今度は寄せのシーン。左の数字が糸の張り、右が残りの距離を表します。魚が正面を向いた(◇)ときに適当なキーを押してください。魚が数字のところに行ったり、糸の張りが100以上になると糸が切れて逃げられてしまいます。成功すると、取りこみのシーン。魚がさおのほうを向いたとき、○キーを押してください。魚5ひきて面クリアです。糸を切られると針が1本減ります。なお、ゲームスタートはもちろん○0。(M)



○おっ、手ごたえあり！ いわゆるアタリ。そこでタイミングよく適当なキーを押す。



○やったね。うまくあわせてのてっぺん魚がかかった。次は寄せのシーンに入る。



○左の数字は糸の張り、右の数字は残りの距離。魚は右のほうへ逃げようとしている。

エサも針もさおもいらぬPBフィッシング

```
P 0
5 PRINT " Fishing*:*$="
10 S=0:B=100:G=1:H=-2:J=0:P$=" >*" :O$="
  *":R$="*":":F=3:D=0
20 PRINT " High":I: GOSUB #9:PRINT " B
V1":I$:"
30 GOSUB #9:PRINT "Let's START!": GOS
UB #9:B=E-20
40 PRINT " Hari":F: GOSUB #9:PRINT "
Fish "
45 IF D=0:FOR Z=1 TO D:PRINT "▲":NEXT
Z
50 GOSUB #9:PRINT "Esa Left":B:"g": G
OSUB #9:"?":
60 FOR W=1 TO 3:PRINT CSR1:"": IF W=3:
PRINT CSR1:"/":
70 PRINT CSR4:MID(11,W):
80 IF KEY="":NEXT W:PRINT CSR4:" " :
GOTO 60
90 E=INT (RAN#*3)+W*3:PRINT CSR4:" " :
FOR Z=2 TO E:PRINT CSRZ:"-":
150 NEXT Z: GOSUB #9:PRINT "21-":MID(1
E-2):M=INT (RAN#*3)
160 C=(E+1)*.05-.7+M:I=INT (RAN#*(E
+6))*28+200:L=23-E
200 FOR Z=0 TO I:IF KEY="":NEXT Z: GOT
O 250
210 PRINT CSR4:"No Hit..":IF B=0 THEN
30
220 GOTO 710
250 PRINT CSR1:"r":MID(11,E-2):
260 FOR Z=1 TO L:IF KEY="":NEXT Z:PRIN
T CSR1:"1_Bareta..": GOTO 610
270 PRINT :PRINT "&/_Hit!!": GOSUB #9
:PRINT " Torikomi": GOSUB #9
280 M=M+H+E:A=10:W=A:INT (RAN#*4)+4:O
=0:V=5GN (RAN#-.5)
290 O=O+V:IF ABS O=1:V=V*-1
300 I=INT (RAN#*4.3)+1:IF O=0:I=1
320 PRINT :PRINT CSR0:A:CSR9:INT E:
330 PRINT CSRN:(#(1-O):IF N=0=1:IF N=0
*9:IF A=99 THEN 350
340 GOTO 650
350 IF KEY="":A=A*M*ABS O:S=S+2:E=E-.2
:IF E=.6 THEN 450
360 IF KEY="":A=A+5GN (W-A):N=N+0
390 I=1:W=W+.875:IF I=0 THEN 320
400 GOTO 290
450 L=13-C: GOSUB #8:PRINT " &/-
":
460 V=V*-1:PRINT CSR4:P*(1+V):IF L<0 T
HEN 490
470 L=L-1:IF KEY="0" THEN 460
480 IF V>0 THEN 500
490 N=4:PRINT CSR0:"v/": GOTO 650
500 PRINT CSR4:" GOOD!":FOR W=1 TO 6:
PRINT CSR1:"9/*":
510 GOSUB #8:PRINT CSR3:"*": GOSUB #8
520 IF W=2:PRINT CSR6:" " :CSR5:C:"k
g":
530 NEXT W:J=J+C*100:D=D+1:S=S+C*100
550 IF C>5: GOSUB #5:IF C>7: GOSUB #6
560 IF D=5 THEN 620
570 GOSUB #9:PRINT G:"men CLEAR!":D=0
:G=6+1
590 GOSUB #5:IF FRAC (G/3)=0: GOSUB #6
600 PRINT " &:J:"pts.":S=S+J:J=0
610 IF H<20:H=H+1
620 IF B=0 THEN 710
630 GOSUB #7: GOTO 30
650 FOR Z=1 TO B:V=V*-1:PRINT CSRN:P*(1
-V):NEXT Z
660 FOR W=N TO 9: GOSUB #8:PRINT CSRW:P
*CSR9:" " :NEXT W
700 PRINT CSR4:"Kireta..": GOTO 720
710 GOSUB #9:PRINT " Esa 0g..":
720 B=100:F=F-1:IF F=0: GOSUB #9:PRINT
" GAME OVER!":
730 GOSUB #7:IF F=0 THEN 30
750 IF S:INPUT "Hi-Sc! Name":U$:T=S
760 GOTO 5
P 5
10 GOSUB #9:PRINT "Bonus Esa 20g":B=B
+20: GOTO #9
P 6
10 PRINT " & Hari +1":F=F+1: GOTO #9
P 7
10 GOSUB #9:PRINT " Score":S:RETURN
P 8
10 FOR Z=1 TO 30:NEXT Z:RETURN
P 9
10 FOR Z=1 TO 200:NEXT Z:PRINT :RETURN
```

反転

パタパタパタン!

BY 斉藤 奨

初投稿で採用されてとてもうれしいです。PBとつきあいはじめて1年半になりますが、はじめのうちには雑誌などのプログラムを打ちこんでは楽しんでいただけなかったのですが、いつか「自分でもゲームを作りたい」と思ったのでした。そして半年まえに完成したのがこのゲームです。

PBとつきあって1年半

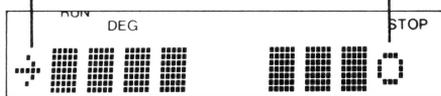
FOR PB-100/100F/110+増設RAM, PB-ファミリー

⑤⑧0でスタート。まずゲーム (G) かエディット (E) かを選びます。ゲームは面を1, 3で選び、Zでスタート。きみ(→)の目的は画面を全部黒くすること。敵(O)

につかまるとアウト。Zキーですれちがえるぞ。ギブアップはGキーだ。エディットはカーソル(*)の位置にZで黒、Xで白を配置してEで終了。セーブはできないよ。(M)

◆キミ。1, 3キーで左右に移動しながら画面を黒くしてしまおう。

◆こいつが敵。もちろん敵につかまるとアウトになる。Zも有効だ。



◆ま、要するにPB版のPatienceという感じのゲームです。

■プログラムの説明

- P0
- 1~ 8 エディット、ゲーム選択
- 10~ 35 初期設定
- 40 画面表示
- 43~ 47 ゲームオーバーの判定
- 50 クリア判定
- 60~ 90 キー入力
- 100~140 ゲームオーバー
- 200~220 面クリア処理

- 300~320 敵移動処理
- P1 エディットルーチン
- P2 面データ
- P3 反転処理

■変数リスト

- A\$……自分のキャラクタ
- E……エディットのフラグ
- F\$, G\$……エディットの面データ
- I……ループ
- Q\$……自分の場所のキャラクタ
- R……面
- T……タイム
- X……自分の座標
- Y……敵の座標
- Z\$……エディットで選んだキャラクタ
- \$……面データ
- 参考
- ……BASICマガジン、85年2月号、101ページ、「REVERSE」

```
P 0
1 E=0:PRINT CSR0;"Edit or Game";:IF KEY
=" " THEN 1
4 IF KEY ="E";E=1:GOSUB #1:GOTO 35
6 IF KEY *"G" THEN 1
8 E=0
10 PRINT :PRINT " HANTEN"
15 R=1
20 PRINT :PRINT "ROUND";R;:IF KEY =" " T
HEN 20
22 IF KEY ="1";R=R-1:IF R=0;R=20
24 IF KEY ="3";R=R+1:IF R=21;R=1
26 IF KEY *"Z" THEN 20
30 IF E=1;PRINT :PRINT "ROUND";R:GOSUB
#2
35 A$=">":X=0:Y=9:T=100
40 PRINT CSR0$;CSR$;A$;CSR$;" ";:
43 IF T=20;PRINT CSR3;"Hurry!";:T=T-1:F
OR I=0 TO 100:NEXT I:GOTO 40
45 T=T-1:IF T<=0 THEN 100
47 IF X=Y:IF A$*"↑" THEN 100
50 IF $=" " THEN 100
60 IF KEY ="3";IF X=11;X=X+1:A$=">":GO
SUB #3
70 IF KEY ="1";IF X=0;X=X-1:A$="<":GOS
UB #3
80 IF KEY ="Z";A$="↑"
90 IF KEY *"G";GOSUB 300:GOTO 40
100 STOP :PRINT CSR4;"OUT!";:IF E=1;$=F$
+G$:X=0:GOTO 30
110 PRINT CSR0;"CONTINUE Y/N";:IF KEY =
" " THEN 110
120 IF KEY ="Y" THEN 30
130 IF KEY *"N" THEN 110
140 PRINT :PRINT " GOOD LUCK!";:END
200 FOR I=0 TO 200:NEXT I:PRINT CSR1;"N
ICE CLEAR!";IF E=1:GOTO 1
210 R=R+1:IF R=21 THEN 30
220 PRINT " ALL CLEAR!";"YOU MAKE FIELD
!";GOTO #1
300 Y=Y+INT (RAN**3-1:IF Y=12;Y=0
310 IF Y=-1;Y=11
320 RETURN
```

```
P 1
10 VAC:PRINT :PRINT " EDITOR";$="
":E=1:X=0
20 PRINT CSR0$;CSR$;CSR$;"*";:IF KEY =" " TH
EN 20
30 IF KEY ="1";IF X=0;X=X-1
40 IF KEY ="3";IF X=11;X=X+1
50 IF KEY ="Z";Z$=" "
60 IF KEY ="X";Z$=" " :GOSUB 100
70 IF KEY *"E" THEN 20
80 F$=MID (1,6):G$=MID (7,6):RETURN
100 IF X=0;$=Z$+MID (2):RETURN
110 IF X=11;$=MID (1,11)+Z$:RETURN
120 $=MID (1,X)+Z$+MID (X+2):RETURN
P 2
1 GOTO R*10
10 $=" " :RETURN
20 $=" " :RETURN
30 $=" " :RETURN
40 $=" " :RETURN
50 $=" " :RETURN
60 $=" " :RETURN
70 $=" " :RETURN
80 $=" " :RETURN
90 $=" " :RETURN
100 $=" " :RETURN
110 $=" " :RETURN
120 $=" " :RETURN
130 $=" " :RETURN
140 $=" " :RETURN
150 $=" " :RETURN
160 $=" " :RETURN
170 $=" " :RETURN
180 $=" " :RETURN
190 $=" " :RETURN
200 $=" " :RETURN
P 3
10 Q$=MID (X+1,1):IF Q$=" " ;Z$=" "
20 IF Q$=" " ;Z$=" "
30 IF X=0;$=Z$+MID (2):RETURN
40 IF X=11;$=MID (1,11)+Z$:RETURN
50 $=MID (1,X)+Z$+MID (X+2):RETURN
```



〈この指と一まれ!〉全国のM5ユーザーの皆さん、当JMULに参加してください。マイナーだとバカにされがちですが、M5ほど優秀なマシンは、他に類を見ませんよ。今こそ全ユーザーが結集し、再び盛り上げようじゃありませんか! くわしくは60円切手同封の上、下記まで。〒564 大阪府吹田市西ノ庄町9-20 橋本茂信 JMUL係 (なお、今回連絡下さった中から2名様に、M5用カートリッジ「パワーバック」、「ワープ&ワープ」を差し上げます。)

リバース REVERSE ランナー RUNNER

FOR PB-100/100F/110+増設RAM, PB-ファミリー

■プログラムの説明

- P0
1~8 初期設定
9~10 画面表示
11 ダイヤを取る
12~17 自分の移動
18~19 ダイヤを捨てる
20~25 リバース
26~28 敵移動と接触の判定
29~31 ダイヤを家に入れる
32~37 ラウンドクリア
38~39 自分が死んだ処理
40~42 ゲームオーバー
99 時間待ちループ
P1 ~ 8 画面データ
P9 デモ画面表示ルーチン

■変数リスト

- A, B……汎用
H……ハイスコア
I \$……ハイスコアラーの名前
O……ダイヤのフラグ
P……ダイヤ
Q……リバースの範囲
R……ラウンド
S……スコア
V……敵移動量
W……自分の残り
X……自分の座標
Y……敵の位置
Z……残りのダイヤ数
\$……画面データ

■参考

FOR PB SPECIALP112「デモン
ストレーション」

②ダイヤをひろってお家に運ぼう。③0でスタート。最初にリバース範囲(1)キーなら左右1マス、2)キーなら左右2マス)を決めてゲームスタート。4、6)キーで左右に移動し、D)でリバース、A)でダイヤをひろって(ただし1度に1個)家(△)に持っていこう。(M)

ダイヤをひろって帰ろう

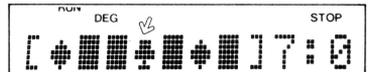
BY 場蚊って
こんな字?

ナウいかっこいいP

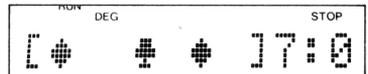
Bは中身はPB100なのに表にも裏にもX700Pとかいてある。しかし、56個あるキーのうち26個はB100のやつ。はっきりってナウイがこのPBである。

We love POOKA!

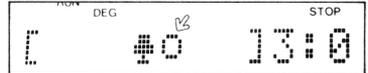
友人の「伊賀の竹丸」が会誌「きりたんぼ」に載せたアイデアをゲームにしたらこうなりました。これは面データを作ったあと何も考えずに4時間かけて作ったんで採用されるとは思(わなか)った。あつ、ほくの使ってるP



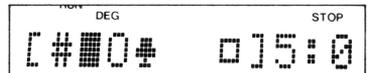
○矢印がキミ。範囲は2に決めた。黒い四角は壁Iで通れない。そこで、リバース!



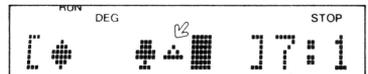
○壁Iは空間Iに変わる。これでキミは移動できるようになったわけだ。よかったね。



○矢印は敵。もちろん捕まると死んじやう。でも別に追っかけてくるわけではないのだ。



○爆弾(□)をリバースすると死ぬ。壁II(■)と空間II(○)はリバース不能だ。



○ダイヤを捨てたいときはSキー。そして1個ずつダイヤをお家(△)に運ぶのだ。

```

P 0
1 $="REVERSE": GOSUB #9: $="RUNNER": GOS
UB #9: GOSUB 99
2 PRINT "HI":H: GOSUB 99:PRINT "By:":I
$1: GOSUB 99:R=1:P=20:S=0:W=3
3 PRINT "POWER":P: GOSUB 99:PRINT "Re
verseRange":
4 $=KEY: IF $=1: IF $=3: THEN 6
5 GOTO 4
6 O=VAL($): IF P<O THEN 4
7 P=P-O:$=" ROUND": GOSUB #9:PRINT R:
GOSUB 99
8 V$: GOSUB #R:$="###*+*+###":O=0
9 MODE 4:PRINT CSR10:ICSR6:Z:":CSR0:
("):MID(X,7):"):ICSR4:"*1
10 IF ABS (X-Y<3:PRINT CSRY-X+4:"O":
11 IF KEY ="A": IF MID(X+2,1)="*":O=1:$=
MID(1,X+2)+":MID(X+4)
12 IF KEY ="4" THEN 15
13 IF MID(X+2,1)="*": IF O=1 THEN 15
14 IF MID(X+2,1)*": IF X>1: X=X-1
15 IF KEY ="6" THEN 18
16 IF MID(X+4,1)*": IF O=1 THEN 18
17 IF MID(X+4,1)*": IF X<24: X=X+1
18 IF KEY ="S" THEN 20
19 IF MID(X+3,1)=" ": IF O=1:O=$:MID(1
,X+2)+":MID(X+4)
20 IF KEY ="D" THEN 26
21 MODE 6:FOR A=X-0 TO X+0: IF A=X:NEXT
A
22 B$=MID(A+3,1): IF B$=" ": $=MID(1,A+2)
+":MID(A+4)
23 IF B$=" ": $=MID(1,A+2)+":MID(A+4):
IF A=Y:V=0:Y=-Y:S=S+A$N 1
24 IF B$="O" THEN 38
25 NEXT A
26 IF Y=0:Y=Y+V: IF MID(Y+3,1)*": IF MI
D(Y+3,1)*": THEN 38
27 Y=Y-V:V=-V
28 IF X=Y THEN 38
29 IF MID(X+3,1)*" " THEN 9
30 IF O=0 THEN 9
31 Z=Z-1:O=0:S=S+100: IF Z>0 THEN 9
32 IF R=5 THEN 37
33 $="RoundClear!": GOSUB #9:R=R+1:S=S+
10*(R*S+P): GOSUB 99
34 PRINT "BONUS":10*(R*S+P): GOSUB 99:
IF R<9: IF P>0 THEN 3
35 IF R=9:$="AllClear!": GOSUB #9:S=S
+S+10*(W+P): GOSUB 99
36 GOTO 40
37 FOR A=4 TO 27: IF MID(A,1)*":NEXT A
: GOTO 35
38 $="<<< OUT >>>": GOSUB #9: GOSUB 99:
W=W-1
39 PRINT " LEFT":W: GOSUB 99: IF W>0: I
F P>0 THEN 3
40 $="GAME OVER": GOSUB #9: GOSUB 99:
PRINT "SCORE":S: GOSUB 99
41 IF S:H=S:PRINT "HI-SCORE": GOSUB
99: INPUT "Name", I$
42 GOTO 1
99 FOR A=0 TO 200:NEXT A:PRINT :RETURN
P 1
1 $=" : * * * * * : * * * * * " : X=4: Y=24:
Z=5: RETURN
P 2
1 $=" : O * O * * : * * O * * " : X=4: Y=23:
Z=6: RETURN
P 3
1 $=" : O * O * O * O * O * O * O * O * " : X=12: Y=8:
Z=5: RETURN
P 4
4 $=" : O * O * O * O * O * * * O * O * : X=13: Y=9:
Z=5: RETURN
P 5
1 $=" : O * O * O * O * O * O * O * O * " : X=13: Y=3:
Z=3: RETURN
P 6
1 $=" : * * * * * : * * * * * " : X=2: Y=5: V
=-1: Z=1: RETURN
P 7
1 $=" : * * * * * : * * * * * " : X=12: Y=8:
Z=5: RETURN
P 8
1 $=" : * * * * * : * * * * * " : X=7: Y=2: Z
=5: RETURN
P 9
1 FOR A=1 TO LEN($):FOR B=11 TO A-1 STEP
P-1:PRINT CSR:MID(A,1):NEXT B
2 FOR B=11 TO A STEP -1:PRINT CSR(B) " :
CSRLEN($):NEXT B:NEXT A:RETURN

```

〈プレイバックチェックポイント1〉今回は1番多かった「BLOCK STOP」をPB-100用に改造するプログラムを紹介する。まず、15行に「D=1」を加え、20行を「GOSUB S*100」に変更する。25行の「READ A」を「A\$=MID(D,2):D=D+2:A=VAL(A\$)」に変更する。最後に、100~1500行のDATA文を次のように変更する。「DATA」を「\$=」にかえ、「,」を取ってつめる。このとき、数字が1ケタ(0~9)ならば0を加える。(例:00~09)(つづく……)

リッチマン RICH MAN

プログラム
ポシェット

BY スズキ じゃないか ホイ
PBユーザーの諸君。これからRICH MANシリーズを作るとしてどしどし投稿してみたいところですか？ ところで、ぼくは埼玉春日部市立東中の3年生。PBは昨年の10月に買ったばかりです。
RICH MANシリーズ!

FOR PB-100/100F/110+増設RAM, PBファミリー

隠された宝の箱を探し出し、金持ちになろう！ というアドベンチャーゲームです。

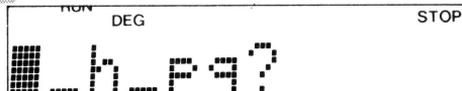
ゲームの進め方はあの『ポートピア殺人事件』と同じ形式。①キーは移動、②キーは持ち物を見る。③キーは物を取る。④キーは押し開けたり。⑤キーは物を見る。⑥キーは物を開く。以上のキーを押すとカーソルが出る。とで④、⑥キーで動かして目的の場所④Aキーを押します。

キャラクターの意味は次のとおり。

- ♠……木
- Ω……家

- ……床
- ……窓
- ……ドア
- ・……ボタンとカギ
- h……イス
- p q……テーブル
- E……電話
- ↓または↑……階段
- @……宝の箱 (M)

宝の箱を探して リッチマンになろう！



○ん、イスとテーブルがある。……こんなふうに見える。いろいろ試してみて、宝箱を探し出し金持ちになろう。



○まずはイスを見る。⑤キーを押すと写真のように、「P」のカーソルが出て（虫眼鏡の雰囲気）イスにあわせてAキー。すると情報が得られるのだけど、秘密。ところで、カーソルはコマンドごとに形が違うのだ。



○おつ、電話がある。じつは、なんと電話だってかけられるのだ、さて、どこに電話をかけたばいいのだろう、それが問題。

■プログラムの説明

- P0
- 1 初期設定とタイトル表示
 - 5~20 画面表示とコマンド入力
 - 100~199 移動ルーチン
 - 200 持ち物表示
 - 300~399 取るルーチン
 - 400~499 押すルーチン
 - 500~599 見るルーチン
 - 600~699 開けるルーチン
 - 700~708 画面ルーチン
 - 750 ゲームオーバー
 - P9 カーソル移動ルーチン

■変数リスト

- A……コマンド
- C……画面の数
- D\$……画面キャラクタ
- E……カーソルの座標
- F\$……持ち物
- H……カーソルのキャラクタ
- I……ループ
- G, J~Q, T……?
- チェックポイント
- 途中からゲームを再開する人は、P0の1行目の「VAC:」を消してください。(MoMo)

```

P 0
1 VAC:PRINT " * RICH MAN * ";
5 PRINT : GOSUB 700+C:PRINT D$:INPUT A
10 IF A#1:IF A#6: GOTO A*100
20 GOTO 5
100 H$=" ": GOSUB #9:IF C#0:IF E=2:C=1
101 IF C=1:IF E=4:IF G=3:C=2
102 IF C=2:IF E=3:C=3
103 IF E=2:IF C=3:PRINT "DENKIISU...":
GOTO 750
104 IF C=3:IF E#0:C=2
105 IF C=5:IF E#0:C=2
107 IF E#0:IF C=2:IF L=1:C=5
110 IF E=5:IF E=5:C=6: GOTO 5
111 IF C=6:IF E=5:C=5
119 IF C=4:IF E=5:C=2: GOTO 5
120 IF C=2:IF E=5:C=4
130 IF L=5:IF C=2:IF E=1:C=7
140 IF N#1:IF C=7:IF E#0:PRINT "Can't d
o it"
150 IF P=1:IF C=7:IF E#0:C=8
199 GOTO 5
200 PRINT "MOCHIMONO",F$: GOTO 5
300 H$=" ": GOSUB #9:IF C#0:IF E#0:IF G
=1:F$=F$+"*":G=2
301 IF E=5:IF C=3:IF J=1:F$=F$+"0":J=2
302 IF J#2:IF C=4:IF E=2 THEN 750
303 IF C=4:IF E=2:INPUT "TEL",K:IF K=-2
:94:IF J=4:PRINT "... 2F":L=1
304 IF T#1:IF M=2:IF C=1:IF E=2:F$=F$+"
":T=1
399 GOTO 5
400 H$="0": GOSUB #9:IF G#2:IF E=5:IF C
=1 THEN 750
401 IF C=5:IF E=3:IF L=2:L=3:F$=F$+"?"
402 IF C=5:IF E=3:IF L#3 THEN 750
403 IF G=2:IF C=1:IF E=5:PRINT "Door op
en":G=3
404 IF C=7:IF E#0:INPUT "KEY WORD",O$:IF
F O$="0":IF N=1:P=1:PRINT "OK"
405 IF C=7:IF E#0:IF P#1:IF N#1 THEN 75
0
410 IF T#1:IF C#0:IF E=1 THEN 750
420 IF C#0:IF E=1:PRINT "KEY LOOK":O=1
499 GOTO 5
500 H$="p": GOSUB #9:IF C#0:IF E#0:IF G
#2:PRINT "KEY #":I=1
501 IF J=0:IF E=5:IF C=3:PRINT "MEMO 0
":J=1
502 IF J=3:IF C=3:IF E=5:PRINT "MEMO03
-2424":J=4
503 IF E=5:IF J=2:IF C=3:PRINT "MEMO03
-4242":J=3
504 IF L#3:IF C=6:IF E=3:PRINT "?":L=2
505 IF L#3:IF C=2:IF E=1:PRINT "FUTA":L
=4
510 IF M=1:IF T#1:IF C=1:IF E=2:PRINT "
KEY #":M=2
511 IF C=7:IF E=3:PRINT "RAKUGAKI 0J":
N=1
520 IF C#0:IF E=4:PRINT "◆◆◆"
530 IF C=4:IF E#0:PRINT "↑↓←→"
599 GOTO 5
600 H$=" /": GOSUB #9:IF L=4:IF C=2:IF E
=1:L=5:PRINT "FUTA open"
601 IF C=1:IF E=2:PRINT "Window open":M
=1
602 IF O=1:IF C#0:IF E=1:PRINT "You are
RICH":END
699 GOTO 5
700 D$="◆◆◆◆":PRINT "SOTO":RETURN
701 D$=" _oo _-":PRINT "GENKAN":RETURN
702 D$=" T _ _ _":PRINT "ROUKA":RETURN
703 D$=" _h_pq _ _":PRINT "1 room":RETURN
704 D$=" _ _ _ _":PRINT "2 room":RETURN
705 D$=" L _ _ _":PRINT "2F":RETURN
706 D$=" _ _ _ _":PRINT "3 room":RETURN
707 D$=" _ _ _ _1":PRINT "CHIKA":RETURN
708 D$=" @ _ _ _":PRINT "? room":RETURN
750 PRINT "You died.":
P 9
10 PRINT CSR0:D$:CSR:E:H$:IF KEY ="4":I
F E#0:E=E-1
20 IF KEY ="6":IF E<5:E=E+1
30 IF KEY ="A" THEN 10
40 PRINT :RETURN
    
```

プレイバックチェックポイント2) そして最後に「: RETURN」を加えればおしまい。(例: 100行の場合、\$=" 0 1 1 2 : RETURN (福岡県・山村道久) 今回は、READ~DATA文がネックだったわけをここを変えさえすれば問題は解決するのだ。前回と今回のテクニックを使って、PB-100でも走るように改造してみるのも楽しいぞ。今回はスペースの関係でこれ1本しか紹介できないが、これからもどしどし送ってきてね。採用者にはバコのカセットレーベルを送るからね。(MoMo)

PB-100

メイズ
MAZE
ハウス
HOUSE

FOR PC-1251/1255

謎の屋敷からキミ
は脱出できるか?

④迷路になった不思議な屋敷。閉じこめられたキミははたして無事に脱出できるか?

DEF AかRUNでスタート。

“Do.”と聞かれたら、動詞で答えてください。動詞は、もちろん英語で現在形のみ。ただし、右を向くときは“R”、左を向くときは“L”と省略形を使います。目的語などは入力しません。ふつうだれでも知っているような単語ですが、念のため、どういふ単語を使う

かあげておきましょう。

コマンド探しの楽しみを取っておきたい人は次から4行分見ないでください。

●GO (行く) / GET (取る) / TALK (話す) / BREAK (壊す) / MOVE (動かす) / OPEN (開ける) / PUSH (押す)

メモリの容量の関係でLOOK命令はありません。以上です。もう1度画面を見たいときは[ENTER]キーを押してください。

では、キミには悪いが、私はかんたんに脱出できるのでこのへんで失礼させてもらう。意外なところに解答があ

退屈はしません

ぼくのお機1251でついに完成した大作アドベンチャー、『MAZE HOUSE』。このゲームは主人公が家に閉じこめられてしまい、そのうえ時限爆弾までしかけられている。さて、キミの運命は。

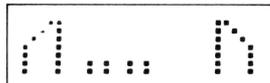


BY
古川章

るので十分注意するように。では、諸君の健闘を祈りつつ、さらば。(M)

登場するキャラクタ
とその意味

①くつ



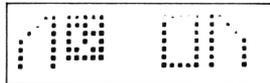
②げたばこと花びん



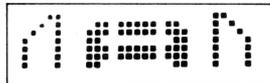
③げたばこと壊れた花びん



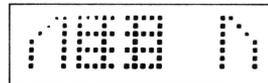
④ドアと絵



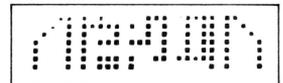
⑤ソファ



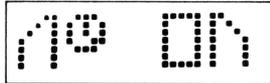
⑥しょうじ



⑦床の間



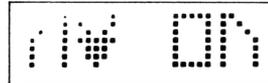
⑧ドアと時計



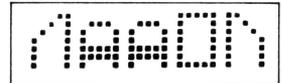
⑨ドア



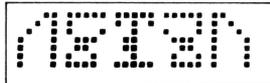
⑩ドアと鹿のはくせい



⑪イスが2つとドア



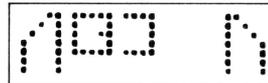
⑫カーテンと窓



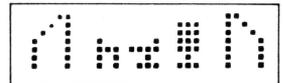
⑬本棚



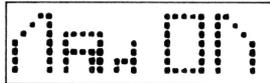
⑭窓



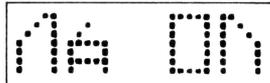
⑮パソコン



⑯つくえ



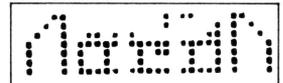
⑰テレビ

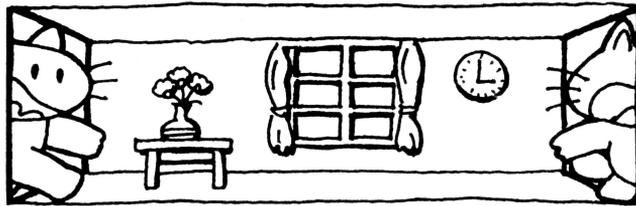


⑱押し入れ



⑲流し台





■プログラムの説明

10~30 初期設定
100~140 命令の処理
205~250 取った物を表示
400 エンディング

500~730 指示、判定
800~940 画面表示データ
960~999 画面表示

■変数リスト

A\$……動詞入力

B\$(n)……動詞
C……画面番号
E(n), F(n), G(n)……画面データ
H……時間
I~M……隠れキャラクタ用

Q\$……見た物、取った物の名前
R~T, X……RESTOREの行番号
■参考
ソフトウェアライブラリ、第二集(3)
15ページ「グラフィック表示」

```

10:"A" CLEAR : DIM B$(8
) : E(4), F(9), G(14)
20:FOR Z=0 TO 8: READ B
$(Z): NEXT Z:R=980,S
=985,T=990,W=960,H=1
90: GOSUB 500
30:DATA "GO","GET","TAL
K","BREAK","MOVE","O
PEN","PUSH","R","L"
100:A$="": INPUT "DO, "
IA$:H=H+1: BEEP 1
101:IF H=0 BEEP 9: WAIT
: PRINT "YOU ARE DI
ED": END
102:WAIT 0: PRINT ""
103:IF A$="" GOSUB 490+1
0C: GOTO 100
104:IF A$=B$(0) AND M=2
GOTO 400
105:IF A$=B$(0) AND C=3
OR C=4 OR C=5 OR C=1
1 OR C=13 OR C=14 OR
C=16 OR C=18 OR C=19
OR C=21 GOTO 115
110:IF A$=B$(0) WAIT :
PRINT "DONT GO":
GOTO 100
112:GOTO 120
115:IF A$=B$(0) ON Y
GOSUB 560,500,650,51
0,640,580,690,630,72
0,660: GOTO 100
120:IF A$=B$(7) AND (C=1
OR C=5 OR C=9 OR C=1
3 OR C=17 OR C=21):
GOSUB 490+10C+30:
GOTO 100
125:IF A$=B$(7) GOSUB 49
0+10C-10: GOTO 100
130:IF A$=B$(8) AND (C=4
OR C=8 OR C=12 OR C=
16 OR C=20 OR C=24):
GOSUB 490+10C-30:
GOTO 100
135:IF A$=B$(8) GOSUB 49
0+10C+10: GOTO 100
140:GOSUB 490+10C: GOTO
100
205:DATA 0,32,95,42,0
210:DATA 112,124,126,127
,99
215:DATA 30,15,31,50,96
250:RESTORE U: FOR Z=0
TO 4: READ E(Z):
NEXT Z: WAIT 0:
PRINT " YOU GET
A " : I$: CALL 4576:
GOSUB 982: RETURN
400:CALL 28666: PRINT "
YOU WENT OUT OF HOUS
E": END
500:C=1,V=800: GOSUB S:
RETURN
510:C=2,V=805: IF I=2
LET V=930: GOSUB S:
RETURN
512:IF A$=B$(1) AND I=1
LET I=2,U=205: GOSUB
250: RETURN
514:IF A$=B$(3) LET V=93
2,I=1: GOSUB S:Q$="K
EY": GOSUB 997:
RETURN
516:I=0: GOSUB S: RETURN
520:C=3,Y=1,U=810: GOSUB
X: GOSUB R: RETURN
530:C=4,Y=3: GOSUB X:
GOSUB 999: RETURN
540:C=5,Y=2,U=820: GOSUB
X: GOSUB R: RETURN
550:C=6,W=835: GOSUB T:
RETURN
560:C=7,V=840: GOSUB S:
RETURN
570:C=8: GOSUB 999:
RETURN
580:C=9: GOSUB 999:
RETURN
590:C=10,W=860: GOSUB T:
RETURN
600:C=11,Y=5,U=825:
GOSUB X: GOSUB R:
RETURN
610:C=12,W=875: GOSUB T:
RETURN
620:C=13,Y=6,U=880:
GOSUB X: GOSUB R:
RETURN
630:C=14,Y=4,U=885: IF K
=2 LET U=930: GOSUB
X: GOSUB R: RETURN
632:IF A$=B$(1) AND K=1
LET K=2,U=210,Q$="HO
RN": GOSUB 250:
RETURN
634:IF A$=B$(2) AND I=2
AND J=2 LET U=940,K=
1: GOSUB X: GOSUB R:
WAIT : PRINT " I GIV
E YOU MY HORN":
RETURN
636:K=0: GOSUB X: GOSUB
R: RETURN
640:C=15,W=890: GOSUB T:
RETURN
650:C=16,Y=7,V=870:
GOSUB X: GOSUB S:
RETURN
660:C=17: GOSUB 999:
RETURN
670:C=18,Y=8,V=895:
GOSUB X: GOSUB S:
RETURN
680:C=19,Y=9,U=810: IF A
$=B$(6) AND L=1 LET
M=1
682:IF A$=B$(4) AND I=2
AND J=2 AND K=2 LET
L=1,V=900,Q$="SWITCH
": GOSUB X: GOSUB S:
GOSUB 997: RETURN
684:L=0: GOSUB X: GOSUB
R: RETURN
690:C=20,W=905: GOSUB T:
RETURN
700:C=21,Y=10,V=910: IF
J=2 LET V=934: GOSUB
X: GOSUB S: RETURN
702:IF A$=B$(1) AND J=1
LET J=2,U=215: GOSUB
250: RETURN
704:IF A$=B$(5) LET V=93
6,J=1: GOSUB X:
GOSUB S:Q$="HUMMER":
GOSUB 997: RETURN
706:C=21,J=0: GOSUB X:
GOSUB S: RETURN
710:C=22: IF A$=B$(6)
AND M)=1 LET U=845,M
=2: GOSUB R: RETURN
712:IF M)=1 LET U=915:
GOSUB R: RETURN
714:GOSUB 999: RETURN
720:C=23,V=920: GOSUB S:
RETURN
730:C=24,W=925: GOSUB T:
RETURN
800:DATA 0,0,96,0,96,0,9
6,0,96,0
805:DATA 124,85,71,71,12
5,124,68,68,84,124
810:DATA 63,51,47,53,63
820:DATA 14,21,23,17,14
825:DATA 14,17,23,25,14
835:DATA 120,76,76,120,7
6,76,120,72,88,91,73
,121,72,76,126
840:DATA 31,17,17,21,31,
17,17,17,31,0
845:DATA 62,62,62,62,62
860:DATA 0,0,124,126,54,
54,54,54,54,54,12
6,124,0,0
865:DATA 127,127,127,119
,127
870:DATA 124,50,50,50,12
4,124,50,50,50,124
875:DATA 127,121,79,125,
75,79,79,121,127,73,
79,111,105,79,127
880:DATA 120,44,42,40,12
0
885:DATA 11,60,120,60,11
67,89,127,65,67,5,1
05,89,89,103
890:DATA 124,20,20,116,1
24,96,32,120,0,0
900:DATA 0,12,12,0,0,63,
51,47,53,63
905:DATA 0,0,120,16,112,
16,80,112,88,0,94,12
6,94,0,0
910:DATA 127,89,89,89,12
7,127,89,89,89,127
915:DATA 0,32,16,0,0
920:DATA 127,85,85,127,8
5,85,127,85,85,127
925:DATA 127,2,107,106,1
0,106,8,15,33,63,33
,63,33,63,127
930:DATA 124,84,68,68,12
4,124,68,68,84,124
932:DATA 124,87,79,84,12
4,124,68,68,84,124
934:DATA 127,89,89,89,12
7,81,81,81,81,127
936:DATA 127,89,89,89,12
7,81,93,93,81,127
938:DATA 11,60,120,60,8
940:DATA 11,60,88,60,11
960:POKE &F81E,127,65,65
,65,127: RETURN
980:RESTORE U: FOR Z=0
TO 4: READ E(Z):
NEXT Z: GOSUB 998
982:FOR Z=1 TO 15: POKE
&F814,E(0),E(1),E(2)
,E(3),E(4): NEXT Z:
RETURN
985:RESTORE V: FOR Z=0
TO 9: READ F(Z):
NEXT Z
987:GOSUB 998: FOR Z=0
TO 9: POKE &F814,F(0)
,F(1),F(2),F(3),F(4)
,F(5),F(6),F(7),F(8)
,F(9): NEXT Z:
RETURN
990:RESTORE W: FOR Z=0
TO 14: READ G(Z):
NEXT Z
992:GOSUB 998: FOR Z=1
TO 5: POKE &F814,G(0)
,G(1),G(2),G(3),G(4)
,G(5),G(6),G(7),G(8)
,G(9)
993:POKE &F81E,G(10),G(1
1),G(12),G(13),G(14)
: NEXT Z: RETURN
997:WAIT : PRINT "YOU S
AW A " : I$: RETURN
998:CALL 4576: POKE &F80
F,120,4,2,1,127:
POKE &F823,127,1,2,4
,120: RETURN
999:CALL 4576: FOR Z=0
TO 9: POKE &F80F,120
,4,2,1,127: POKE &F8
23,127,1,2,4,120:
NEXT Z: RETURN

```



「X1ユーザーに告ぐ」あ〜先のポシェットNo.8でやはりバグが出てしまった。“THE PIPICUPPU”のコントロールキャラが抜けてしまった。う〜ゴメンネ。んとに。知ってる人は知っていると思うけれど、コントロールキャラ(左側に“A”の付いたアルファベットや矢印など)はプリンタに出力されないのよね。まあそれなりのプログラムを組みあやせないこともないんだけど……、めんどー! それにど〜やってコントロールキャラを打ち込むか知らない人もいるだろーし。(つづいちゃう)

パッタッコ Pattanco- 1350

FOR PC-1350

⑤MZ-700の『ばったんこ』の移植版だ! と思ったら、作者も同じ。器用な人です。

「ジャーン! ついにあの畳返しパズル“ばったんこ!!” (No.5/P26) が機能アップして帰ってきました」(作者の手紙から)

RUNまたはDEF[A]でスタート。

原作では青と赤の板をひっくりかえていましたが、PC版では無地版とハート版に変更されています。

自分をテンキーの[2]、[4]、[6]、[8]で移動します。ここぞと思ったところで、[Z]キー。すると、まわりの4つの板が“ばったんこ”します。つまり、無地の板ならハートの板に、ハートの板なら無地の板に変わるわけです。

各面にはハートの板の目標数があり、画面の右に表示されます。“ばったんこ”を何度か繰り返して、ハートの板をこの目標数と同じ数にするのがゲームの目的です。

全部で8面あり、6面以降はワープ面となります。といっても自分がワープするのではなく、“ばったんこ”の効力が画面の反対側までおよぶということ。このため、かなり、ややこしくなっています。

途中でだめだと思ったらBREAKして、

DEF[S]でやりなおしてください。なお、表示される漢字は略字になっています。(M)

○真中左あたりに見える人形はもちろんキミ。テンキーで動かして、[Z]キーで“ばったんこ!”するわけです。さて、ここで[Z]キーを押してみると……。

○このようにひっくりかえます。ハートは無地に、無地はハートに。ちなみに何の変化もない外側の四角形は、ご想像のとおり、冷たい壁です。

○そのようなことを繰り返してくると、だんだん、ハートの板が目標値に近づいてきます。反対に離れていったという人は何も考えてないからです。

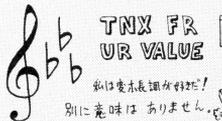
○1面はまあ小手調べみたいなもので軽くクリアできるでしょう。そして、今度は2面。目標はハートを2個にすること。さてどこからばったんこ?

ばったんこ! ポケコンでできる本格パズル

1350にはパズルが似合う

ふ、封筒が白い、原稿用紙(25×20の491字詰というのはゴイノ)も変わっている。この8か月のあいだにずいぶん世の中が変わったなあ。なんせ、No.5の……ん!? 前回は“ばったんこ!!”じゃないか! どうも、アイデア不足なのがばれるな。この1350版はグラフィックと問題作成に頭を痛めました。ところで「1350にはパズルが似合う」と思ったのは私だけでしょうか、パズルが作りやすいと思うんだけどなあ。

BY
渡辺高嗣



TNX FR
UR VALUE
私は変換表調べ料だ!
別に意味は ありません。

■プログラムの説明

- 10~40 初期設定
- 100~190 初期画面表示
- 200~250 フィールド設定
- 260~270 成功かどうか判定
- 280~360 自分の表示と移動
- 400~430 ばったんこ!!
- 500~590 面クリア
- 600~650 全面クリア
- 1000 グラフィックテータ
- 1010 ばったんこベクトル
- 2000~2071 面テータ
- 3470~5963 注釈文
- 変数リスト
- B(n, m)……フィールド

○C(n)……板のキャラクタ

- F……ハートの数
- K(n)……キー入力
- M……音のフラグ
- R……ラウンド数
- S……その面のステップ
- T……トータルステップ
- V, W……自分のいた座標
- X, Y……自分の座標
- X(n), Y(n)……ばったんこのベクトル
- Z……目標数
- チェックポイント
- 20行のM=1をM=0にすると音が出なくなりま。



〈Pattanco-1350〉なぜかMZの香りがする。こ、これはMZ-700のばったんこのポケコン版ではないか。と思ったら作者が同じだったのね。ポケコンとMZ-700! なんてメジャーな人のだろう。自分のメジャーさと比較してみると、はたしてどちらが勝つだろうか……。さて、私はキャスターを吸っている。モアもたまには吸っている。それというのも、パンパが私のまねをして、さらにはたかってくるからだ。そうだ! 私の左手に出るものは、ゆるせる。みんなマイナーになれ。(エイキチ)

```

10:"A" CLEAR : DIM B$(0
) *24, B(5,3), C$(3) *10
,X(3), Y(3)
20:M=1:" SOUND SWITCH
30:R=1:" ROUND
40:T=0:" TOTAL STEP
100:"S" CLS : WAIT 0:
CURSOR 8: PRINT
CHR$ 247+" Pattancco
-1350"
110:LINE (53,10)-(149,12
),&AAAA,BF
120:GCURSOR (55,22):
GPRINT "84452694FF04
140C"
130:GCURSOR (75,22):
GPRINT "FD85FDB7FD85
FD"
140:GCURSOR (101,22):
GPRINT "FFA9A9A9A9FF
00000074FF14C80AFA0A
C8"
150:GCURSOR (130,22):
GPRINT "0804FE01FE82
82FE"
160:GCURSOR (56,30):
GPRINT "F800F87000F8
8000F8A8000000B8E800
F8F800F82800008F808"
180:RESTORE : FOR I=0
TO 3: READ C$(I):
NEXT I
190:FOR I=0 TO 3: READ X
(I), Y(I): NEXT I
200:FOR I=0 TO 48 STEP 8
: LINE (I,0)-(I,31):
NEXT I: FOR I=7 TO 3
1 STEP 8: LINE (I,I)
-(47,I): NEXT I
210:S=0: RESTORE 1990+R*
10: READ B$(0), X, Y, Z
220:FOR I=0 TO 23: B(I)-
INT (I/6) *6, I/6)=
VAL ( MID$( B$(0), I+
1,1)): NEXT I
230:READ B$(0): GCURSOR
(65,22): GPRINT B$(0
): READ B$(0):
GCURSOR (120,22):
GPRINT B$(0)
240:F=0: FOR B=0 TO 3:
FOR A=0 TO 5:
GCURSOR (A*8+2, B*8+7
): GPRINT C$(B(A,B))
:F=F+(B(A,B)=2)
250:NEXT A: NEXT B:
CURSOR 16,3: PRINT "
"
260:CURSOR 16,3: PRINT "
イマ "; STR$ F: " "
270:IF Z=F THEN 500
280:V=X,W=Y: GCURSOR (X*
8+2,Y*8+7): GPRINT C
$(3)
290:K$= INKEY$: IF K$="
" THEN 290
300:IF K$="Z" THEN 400
310:IF K$="2" AND Y<3
LET Y=Y+1: GOTO 350
320:IF K$="8" AND Y>0
LET Y=Y-1: GOTO 350
330:IF K$="4" AND X>0
LET X=X-1: GOTO 350
340:IF K$="6" AND X<5
LET X=X+1
350:IF B(X,Y) LET X=V,Y=
W
360:GCURSOR (V*8+2,W*8+7
): GPRINT C$(0):
GOTO 280
400:BEEP M:S=S+1
410:FOR I=0 TO 3:V=X+X(I
),W=Y+Y(I):N=0: IF V
<0 OR V>5 OR W<0 OR
W>3 LET N=1
420:IF N=0 THEN 450
430:IF R<=5 THEN 460
440:V=V+6,V=W- INT (V/6
) *6,W=W+4,W=W- INT (W
/4) *4
450:B(V,W)=2-B(V,W):F=F+
SGN (B(V,W)-1):
GCURSOR (V*8+2,W*8+7
): GPRINT C$(B(V,W))
460:NEXT I: GOTO 260
500:BEEP M: LINE (0,0)-(
48,31),R,&5555,BF
510:GCURSOR (14,20):
GPRINT "00807C14F404
BF44A5000000447C4400
C83F88F800"
520:CURSOR 16,3: PRINT
STR$ S: "steps": T=T+S
530:BEEP M*3
540:LINE (0,0)-(48,31),R
,BF
550:R=R+1
560:IF R=6 LINE (55,25)-
(81,31),X,BF
590:IF R<=8 GOTO 200
600:BEEP M*5
610:GCURSOR (10,20):
GPRINT "6292FF121290
66007F8080808060"
620:GCURSOR (25,20):
GPRINT "40AAAA7F2A2A
20003F40804000023C"
630:CURSOR 16,3: PRINT "
"
640:WAIT : CURSOR 8,3:
PRINT "Total ";
STR$ T: "steps"
650:BEEP M*5: GOTO "A"
1000:DATA "8080808080",
"BE8E8E8E8E","8C9E
BC9E8C","90D6BED69
0"
1010:DATA 0,-1,1,0,0,1,
-1,0
2000:DATA "100201102021
120201102021",1,0,
1
2001:DATA "101010101010
1810","000082FFFF8
0000000"
2010:DATA "122221100001
122221122221",2,1,
2
2011:DATA "404044444444
4040","00C2E3B1998
F860000"
2020:DATA "022022202020
222020200022",0,0,
22
2021:DATA "808292929292
8280","C2A1918E00C
2A1918E"
2030:DATA "001022001000
200000201000",2,2,
20
2031:DATA "FE82BE82BEA2
82FE","C2A1918E007
E81817E"
2040:DATA "001000000000
001002000000",5,0,
15
2041:DATA "809292FE92F2
8080","82FF80004F8
9897100"
2050:DATA "222212111111
022212022212",0,3,
3
2051:DATA "844434061424
C400","0042C38189F
F760000"
2060:DATA "100000000001
020010120120",2,3,
18
2061:DATA "08087E888888
8000","82FF8000768
9897600"
2070:DATA "100002100000
100020100000",2,3,
19
2071:DATA "80403802023E
4080","82FF80008E9
1917E00"
3470:"1986. 3.19-24
5963:"B; IDLE SOFT 86

```

● PC-1350



〈X1ユーザーに告ぐ(のつづきだ)〉 そこで、できることならこれからのX1の投稿プログラムには、コントロールキャラを入れないでほしいな！ CHR\$(～)にしてほしいんだな、これが。まあ1画面プログラムでどーしよーもないばーいはしかたないけれどまあね。お願いしやす。それからもう1つ。NEW BASICでも動くよーに考慮してくれと、とてもういっしょ。ゲームで使いそーな命令がいくつ削られているんだよね。NEW BASICって。まあ、無理には言わないけれどね。(ノソソ)

サウンド

Sound Maker II

メーカー ツー

FOR PC-1500+4KRAM

②メロディーのデータを打ちこむと、自動演奏やエディット、それから楽譜のプリントアウトをしてくれるプログラムです。

むかしからポシェットを読んでいる1500ユーザーなら知っているでしょうが、堀川くんというのは、かつてポシェットで1500のスターだった人。その後、1350やファミコン、はてはPC-6001なんてのものにも手を出していましたが、なんと大学に入った機会にむかし作ったプログラムのリメイク版を古巣でやったのだそうで、うむむ、安易なやつ。

RUNでスタート。途中からは始めるときはDEF[A]。最初にモード選択をします。キーはそれぞれ画面下のファンクション・キーに対応していてわかりやすくなっています。

1: MAKEモード

最初に音符を選びます。次に画面が変わって音階を選びます。"/"と,"%"のキーで音階を選んで、

ENTERキーでセットします。"\$"で休符、"%でシャープ(#)が設定され、"&"で最初の画面にもどります。

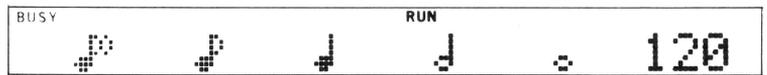
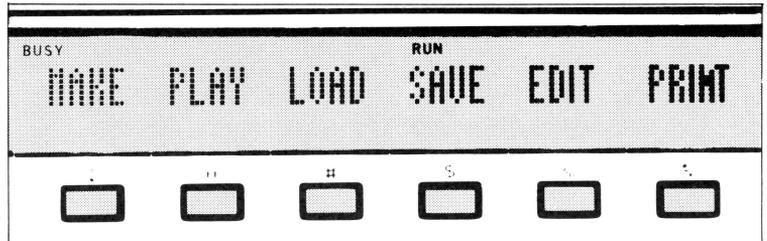
このとき、OFFキーを押せばモードから脱出できます。

2: PLAYモード

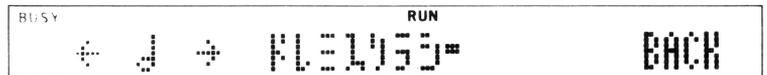
"#"と"\$"でスピードを決め"%でリピートを設定します。演奏は"/"キー。演奏しているときにOFFを押せば、モードから脱出します。

3: LOADモード

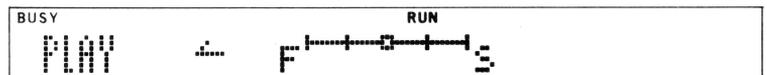
データをロードします。OKの



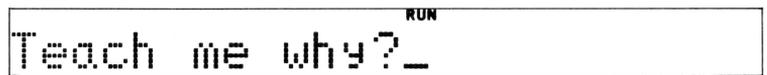
○MAKEモード。まずは音符を選びます。つまり、音の長さを決めるわけです。



○そして、その次に音階を選びます。一応、1オクターブとちょっとあります。



○入力が終わったらプレイしてみましょう。Sに近いほど遅く、Fに近いほど速くなります。



○どういう意味のメッセージだかわかりませんが、こうして楽符をプリントアウトします。

そして、BGMを入力・編集・印刷演奏します！



■プログラムの説明

- 1~ 9 初期設定
- 10~ 16 メインルーチン
- 20~ 39 メイクルーチン
- 40~ 49 プレイルーチン
- 50~ 53 ロードルーチン
- 54~ 57 セーブルーチン
- 58~ 69 エディットルーチン
- 70~ 85 プリントルーチン
- 100~111 BEEPデータ
- 130~136 音符LINEデータ
- 140~144 ト音記号データ
- 150~151 高さのデータ
- 153 音符LINEデータ
- 154~168 休符LINEデータ

■変数リスト

- K……音階フラグ
- Z……キー入力
- M(n)……データ用
- A\$~L\$, N\$~Q\$ ……キャラクタ
- S\$~W\$, Y\$

ときは、好きなキーを押し、脱出は
[OFF]キーです。

4:SAVEモード

データをセーブします。操作はロー
ドのときと同じです。

5:EDITモード

"/"と"\"で直す音階を選びます。
"#"を押すとHIモードとなり、5音
ずつとばしながら選びます。"\$"を押

して修正します"&"を押すと続きを作
成できます。[OFF]を押せば、モードか
ら脱出できます。

6:PRINTモード

プリンタを使って譜面を書きます。
タイトルを入力後、[ENTER]キーを押す
と書き始めます。

複雑なものは書けませんが、ちょっ
としたものでしたらOKです。

じつは、このプログラム、はじめは
いろんな問題があったのです。テクポ
リのテーマを打ちこんでみると、極端
なリズム音痴であることが判明して大
騒ぎ。しかもよく見るとプリントアウト
した音符は左右がさかさまの形をし
ているし、ト音記号はでたらめだった
し……。世の中にはいろんなプログラ
マーがいるものです。(M)

●『テクノポリスのテーマ』のさわりをプリントアウトしてみました。



```

1: CLEAR :CLS :
  WAIT 0: DIM M(1
20): CURSOR 6:
  PAUSE "Sound m
  aker";: GPRINT
  "417F417F41"
2: "A" A$="2070703
  F09060906": B$=
  "2070703F0906"
  : C$="2070703F"
  : D$="2050503F"
3: E$="20505020":
  F$="7F081300":
  G$="7F402000":
  H$="49494900":
  I$="413F2060"
4: J$="07403E00":
  K$="49493900":
  L$="4545403C":
  O$="60606060":
  P$="0C0C0C": Q$
  ="0303
5: N$="0C4C301008
  ": R$="": S$="#"
  ": T$="1A232222
  622C
6: U$="080C0A0808
  08": U$="7F087F
  007F": W$="3E41
  3E007F0877
7: Y$="0702020202
  020202": M$="00
  00000000"
8: FOR I=1 TO 99:
  NEXT I: ON
  ERROR GOTO 10
9: "MAIN": CLS :
  WAIT 0
10: CURSOR 1:
  GPRINT "7F027F
  007E057E007F08
  77007F4941":
  CURSOR 5:
  GPRINT "7F0906
  007F4040007E09
  7E00077807
11: CURSOR 9:
  GPRINT "7F4040
  003E413E007E09
  7E007F413E":
  CURSOR 13:
  GPRINT "264932
  007E097E003F40
  3F007F4941
12: CURSOR 17:
  GPRINT "7F4941
  007F413E007F00
  017F01": CURSOR
  21: GPRINT "7F0
  906007F0976007
  F007F0C7E017F0
  1"
13: Z=ASC (INKEY$
  ): IF Z<170R Z>
  22GOTO 14
14: BEEP 1,1: ON Z-
  16GOSUB "MAKE"
  , "PLAY", "LOAD"
  , "SAVE", "EDIT"
  , "PRINT"
15: GOTO "MAIN"
16: "MAKE" FOR A=1
  TO 120: GOSUB 2
  5: NEXT A: IF Z=
  15LET M(0)=F-1
  : RETURN
17: M(0)=120:
  RETURN
18: IF C=1LET E=0
19: M(A)=G*1000+25
  *(2^J)**(C=0)+J
  /10+D/100+B/10
  00+E/10000:
  RETURN
20: CLS : CURSOR 2:
  GPRINT A$:
  CURSOR 6:
  GPRINT B$:
  CURSOR 10:
  GPRINT C$:
  CURSOR 14:
  GPRINT D$:
  CURSOR 18:
  GPRINT E$:
  CURSOR 20:
  PRINT 121-A
21: Z=ASC (INKEY$
  ): IF Z<170R Z>
  21GOTO 26
22: BEEP 1,1: CLS :
  J=Z-16: CURSOR
  2: GPRINT "081C
  2A0808": CURSOR
  6: GPRINT "0808
  2A1C08": CURSOR
  4: GPRINT @(J)
  : CURSOR 21
23: GPRINT "7F4936
  007E097E003E41
  22007F0877": D=
  1: K=1: B=0: C=0
24: IF K=0AND D>5
  GCURSOR 75:
  GPRINT K$, L$, O
  $: GCURSOR 45:
  PRINT " ":
  E=1: GOTO 32
25: IF K=0GCURSOR
  45: PRINT " ";:
  GPRINT F$, G$, H
  $, I$, J$: PRINT
  " ";: GPRINT Q
  $: E=3: GOTO 32
26: GCURSOR 45:
  PRINT " ";:
  GPRINT F$, G$, H
  $, I$, J$, K$, L$,
  P$: E=2
27: Z=ASC (INKEY$
  )
28: D=D+(Z=18)-(Z=
  17): R=D:
  GCURSOR 45+5*(
  D-(D>7)*8):
  GPRINT "7F7F7F
  7F00": IF Z=22
  GOTO 25
29: IF Z=21LET B=(
  B=0): CURSOR 18
  : PRINT @(18+B
  )
30: IF D>70R D<1
  LET K=(K=0): R=
  1: IF D<1LET R=
  7
31: IF Z=13RESTORE
  100+K*10+B: FOR
  I=1 TO D: READ G
  : NEXT I: GOSUB
  22: RETURN
32: IF Z=20LET C=(
  C=0): CURSOR 17
  : GPRINT @(13+
  C)
33: IF Z=15LET F=A
  : A=121: RETURN
34: D=R: GOTO 29
35: "PLAY" CLS :
  CURSOR 1:
  GPRINT "7F0906
  007F40007E097E
  00077807": A=0:
  B=3
36: Z=ASC (INKEY$
  ): IF Z=18LET A
  =(A=0)
37: B=B+((Z=20)*(B
  <5))-((Z=19)*(
  B>1)): CURSOR 6
  : GPRINT @(20+
  A)
  
```



● PC-1500



〈PBユーザーに告ぐ〉 最近、PBの投稿でうそを書いて送ってくる者がいる。はっきりいってこれがバグの一因となっている。PBユーザーの諸君、正直に自分の持っている機種名で投稿してくれ。PB-110のくせにPB-100などと書いて送ってこないように。次にプログラム上のバグについて。投稿の際、よく遊んでみてくれ。たとえば、ゲームの意図に反したこともやってみてほしい。以上のことはこちらでもチェックしているが、バグをなくすためにも協力してほしいと担当者の私は思うのであった。(MoMo)

```

43: GPCURSOR 53:
   GPRINT "7C1414
04", Y$, Y$, Y$, Y
$; "07004854542
0": GPCURSOR 49+
B*8: GPRINT "07
0507": IF Z<>17
GOTO 41
44: B=2^(B-3): FOR
Z=5TO 10: @ (Z)=
(2^(Z-5))*B:
NEXT Z
45: FOR Z=1TO M(0)
: C=INT (M(Z)/1
000): D=INT (M(
Z)-C*1000)
46: J=1: IF D=0LET
J=@ (M(Z)*10-
INT M(Z)*10+4)
: J=J*(J)=1)
48: BEEP J, C, D*B:
NEXT Z: IF A=0
AND ASC (
INKEY$ )>15
GOTO 45
49: RETURN
50: "LOAD"CLS :
PAUSE "LOAD ok
?"
51: Z=ASC (INKEY$
): IF Z>15INPUT
#M(*): RETURN
52: IF Z=15RETURN
53: GOTO 51
54: "SAVE"CLS :
PAUSE "SAVE ok
?"
55: Z=ASC (INKEY$
): IF Z>15PRINT
#M(*): RETURN
56: IF Z=15RETURN
57: GOTO 55
58: "EDIT"CLS :
CURSOR 2:
GPCURSOR "081C2A
0808": CURSOR 6
: GPRINT "08082
A1C08": CURSOR
13: GPRINT "7F4
941007F413E007
F00";
59: GPRINT "017F01
": GPCURSOR 130:
GPCURSOR "3E4122
003E413E007F0C
7E00017F01": A=
1
60: Z=ASC (INKEY$
): IF Z=19LET B
=(B=0)
61: C=(M(A)-INT M(
A))*10000: E=
INT (C/1000): F
=INT (C/100-E*
10): G=INT (C/1
0-E*100-F*10)
62: H=C-E*1000-F*1
00-G*10: CURSOR
4: GPRINT @$(22
-(B=0)*9):
CURSOR 16:
PRINT " " :
CURSOR 16
63: GPRINT @$(14+H
), @$(E), @$(5+F
), @$(18+G):
CURSOR 8: PRINT
USING "####"; A
65: A=A+((Z=18)-(
Z=17))* (B*4+1)
): IF A<10R A=M
(0)LET A=(A)*M(0)
)+ (A<1)*M(0)
66: IF Z=20GOSUB 2
5: GOTO "EDIT"
67: IF Z=22FOR A=M
(0)+1TO 100:
GOSUB 25: NEXT
A: M(0)=100: IF
Z=15LET M(0)=F
-1
68: IF Z=15RETURN
69: GOTO 60
70: "PRINT"K=0: D=0
: INPUT "Teach
me why?"; X$
71: GRAPH : LINE (1
87, 3)-(187, -(
LEN X$)*18),, 1
: GLCURSOR (190
, 0): CSIZE 3:
COLOR 2: ROTATE
1: LPRINT X$: N=
1.5: GRAPH
72: LINE (80, 0)-(1
40, 0),, 1:
RESTORE 140:
GLCURSOR (95, -
22): FOR I=1TO
45: READ A, B:
LINE -(167-B*N
, -A*N),, 0
73: NEXT I:
GLCURSOR (97, -
50): ROTATE 1:
CSIZE 4: COLOR
0: LPRINT "C":
GLCURSOR (97, -
51): LPRINT "C"
74: FOR I=0TO 4:
LINE (80+I*15,
0)-(80+I*15, -7
0),, 1: NEXT I:
FOR A=1TO M(0)
: GRAPH : K=K+D
75: C=(M(A)-INT M(
A))*10000: E=
INT (C/1000): F
=INT (C/100-E*
10): G=INT (C/1
0-E*100-F*10)
76: H=C-E*1000-F*1
00-G*10:
RESTORE 150+(H
=2): FOR I=1TO
F: READ B: NEXT
I: RESTORE 153+
(H=0): IF H=0
LET B=125
77: W=1-((H=2)* (E=
7)+ (H=3))*2: B=
B-(W<0)*10: IF
K>32LINE (80, 3
0+D)-(140, 30+D
),, 1: K=D
78: FOR I=1TO E:
READ J, U: NEXT
I: RESTORE U: D=
2^E+(W<1)*30:
FOR I=1TO J:
READ L, M, N, O, P
, Q, R, S, T, U
79: FOR X=12TO 22
STEP 2: @ (X)=@ (
X)*W: NEXT X: IF
H=3AND I>9FOR
X=12TO 22STEP
2: @ (X)=-@ (X)-2
5: NEXT X
80: LINE (-M*W+B, -
L-D)-(-O*W+B, -
N-D)-(-Q*W+B, -
P-D)-(-S*W+B, -
R-D)-(-U*W+B, -
T-D),, 0
81: NEXT I: D=D-(W<
1)*30: FOR I=0
TO 4: LINE (80+
I*15, 0)-(80+I*
15, -30-D),, 1:
NEXT I
82: IF H=10R (H=2
AND F=1)FOR I=
0TO 1: LINE (50
+I*15, 0)-(50+I
*15, -25),, 1:
NEXT I
83: IF G=1CSIZE 2:
GLCURSOR (150,
-30): LPRINT "#
"
84: NEXT A: LINE (8
0, -30-D)-(140,
-30-D),, 1
85: LINE (80, -28-D
)-(140, -28-D),
, 1: TEXT : LF 5:
RETURN
100: DATA 49, 43, 37,
35, 30, 127, 112
101: DATA 46, 40, 36,
32, 28, 119, 108
110: DATA 105, 93, 82
, 77, 68, 60, 52
111: DATA 99, 87, 70,
72, 64, 56, 50
130: DATA 1, 8, 2, 3, 6
, 0, 10, 0, 13, 2, 1
3, 2, 12, 6, 9, 9, 5
, 10, 1, 8
131: DATA 12, 2, 12, -
4, 12, -10, 12, -1
5, 12, -20, 1, 8, 2
, 4, 6, 1, 10, 1, 13
, 2
132: DATA 1, 8, 4, 5, 7
, 3, 10, 2, 13, 2, 1
, 8, 4, 6, 7, 4, 10,
3, 13, 2
133: DATA 1, 8, 5, 7, 8
, 6, 11, 4, 13, 2, 1
, 8, 5, 8, 8, 7, 11,
5, 13, 2
134: DATA 1, 8, 5, 9, 9
, 8, 12, 5, 13, 2, 1
2, -20, 13, -17, 1
5, -15, 17, -13, 1
9, -12
135: DATA 19, -12, 20
, -8, 19, -4, 17, -
1, 14, 0, 12, -15,
13, -12, 15, -10,
17, -8, 17, -5
136: DATA 19, -7, 21,
-7, 21, -7, 21, -7
, 21, -7
140: DATA 12, 46, 11,
44, 12, 41, 16, 39
, 20, 41, 22, 43, 2
4, 45, 25, 52, 21,
57, 14, 58
141: DATA 14, 58, 8, 5
4, 5, 47, 7, 40, 12
, 35, 12, 35, 17, 3
0, 20, 23, 19, 16,
15, 10
142: DATA 15, 10, 12,
15, 11, 21, 12, 29
, 16, 37, 15, 37, 1
9, 46, 20, 55, 19,
60, 17, 65
143: DATA 17, 65, 14,
67, 10, 67, 7, 66,
4, 63, 4, 63, 3, 61
, 3, 59, 6, 58, 8, 5
8
144: DATA 8, 58, 10, 6
0, 9, 63, 6, 64, 4,
63
150: DATA 122, 129, 1
38, 145, 153, 55,
62
151: DATA 70, 77, 84,
92, 99, 107, 114
153: DATA 12, 130, 11
, 130, 9, 130, 3, 1
30, 2, 130
154: DATA 6, 160, 3, 1
60, 2, 164, 2, 165
, 2, 167
160: DATA 6, 9, 8, 5, 8
, 2, 5, 0, 2, 1, 2, 1
, 1, 2, 0, 5, 2, 7, 6
, 8
161: DATA 6, 8, 16, 0,
6, 27, 6, 27, 6, 27
162: DATA 6, 16, 8, 13
, 8, 10, 5, 8, 2, 9,
2, 9, 1, 10, 0, 13,
2, 15, 6, 16
163: DATA 7, 15, 12, 1
0, 12, 10, 12, 10,
12, 10
164: DATA 0, 0, 15, 15
, 6, 13, 18, 22, 10
, 19, 10, 19, 5, 17
, 2, 20, 2, 24, 12,
30
165: DATA 0, 0, 20, 0,
20, 5, 0, 5, 0, 0, 2
0, 1
166: DATA 0, 2, 20, 3,
0, 4, 20, 5, 0, 6, 2
0, 7
167: DATA 0, 10, 20, 1
0, 20, 15, 0, 15, 0
, 10, 0, 10
168: DATA 0, 11, 20, 1
2, 0, 13, 20, 14, 0
, 16, 20, 17

```

わびさび

プログラムの世界

私はもはや蟻地獄ではなく、1日だけ命が許された薄羽カゲロウとしてキミの息に吹きとばされる。私は風にのり空へ舞いあがりそして2度と帰ってこないだろう、わびさびプログラムの利根的なおもしろさのように。

今回もわびさびプログラムを4本拾ってしまいました。採用されないで泣いている人の気も知らず、採用されて怒る人もたまにはいるようです。

「まさか、このプログラムが採用されるとは思わなかった。編集部の人ギャグ・センスを疑ってしまう！ このプログラムの唯一の長所はデータ圧縮のためグラフィックデータを16進数に置き換えているだけでたいしたことはないのだ！」 (札幌/小林学)

となぜか怒る小林くんの作品から。にしても、自分で投稿しておいて、採用したらセンス疑っちゃうなんてひどいワナですよね。うっかりひっかかった採用担当者はエイキチです。

FOR
PC-6001mkII / 6601シリーズ
MODE 5 PAGE 2

プログラムポシエツト
'86 No.9用表紙

BY 小林学



エイキチ発：これは、単なる絵のプログラムです。採用を決めたのはこの私です。ところで、手紙を見ると私は

センスを疑われている！でも、私は心の広いエイキチだい！
このプログラムはRUNさせて見ていただけです。しかし、その他の活用方法がないわけではありません。以下はあくまでも仮定の話です。

このプログラムをキミが近くのパソコン・ショップへ持って行く。そこにはPC-6001mkII/6601シリーズが置いてあり、「ご自由にお試しください」と

書いてある。キミはすばやく入力する。さらに電光石火の早業でRUNさせる。その絵をたまたま見た人がポシエツトに興味を持ち、さらにポシエツトの人気があがり、ポシエツトのP6系の投稿も飛躍的に増え、P6系のページが充実する……。

繰り返しますが、あくまでもこれは仮定の話です。しかし、この仮定を実行する人がいたとしても、それはそれで青春だ。

■プログラムの説明
ほとんどグラフィックデータです。

■変数リスト
特にありません。

そゆわけで次のわびさびは少なくともポシエツトでは大メジャー機種のMSXですね。TEIJIRO、Beta、Kに続く第3の新人・川本健二くんの作品。彼はなかなか勉強家です。「最近他人の作ったマシン



語プログラムを逆アセンブルして解説しています。つい出来心でフラッピーを改造して、最後まで行って認定証をもらってしまいました。」(札幌/川

FOR PC-6001mkII / 6001

●ポシエツト表紙

```

10 SCREEN3,2,2:COLOR1,7,1:CLS:X=136:Y=11
9:RESTORE110:FORJ=1TO102
20 READAS,BS:IFAS="0"THENREADX,Y,AS,BS
30 A=VAL("&H"+AS):B=VAL("&H"+BS):LINE(X,
Y)-(A,B),1:X=A:Y=B:NEXTJ
40 FORI=0TO7:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)
:NEXT:CIRCLE(138,82),2,1,,1.5
50 CIRCLE(174,81),2,1,,1.5:FORI=0TO6:RE
ADA,B,C:PAINT(A,B),C,1:NEXTI
60 C=13:FORI=0TO1:KANJI(24-I*2,10-1),C,"
プログラム ポシエツト":C=10:NEXT
70 COLOR2:LOCATE12,3:PRINT*'86 NO.9"
80 KANJI(10,152),6,719,70
90 COLOR10:LOCATE2,17:PRINT*330"
100 KANJI(190,180),11,767,136,490,731
110 DATA 7E,6E,7C,69,82,5F,8A,5C,98,61
120 DATA A0,62,A8,60,B0,5D,88,5F,C0,64
130 DATA C0,69,8E,6F,A8,77,88,77,78,72
140 DATA 6E,69,68,5F,66,55,68,47,70,3C
150 DATA 78,36,80,23,86,1C,8A,1A,8E,1B
160 DATA 96,29,98,32,9C,35,A4,29
170 DATA A0,20,AE,1B,B2,1A,B4,1C,C2,36
180 DATA C0,39,D0,42,D4,50,D4,5A,CC,67
190 DATA BE,71,A8,79,90,79,7E,76,7C,78
200 DATA 6E,70,68,78,6C,7F,74,82,7A,85
210 DATA 90,8A,9C,8A,A2,B4,A2,AA,A6,A7
220 DATA B4,A1,B0,96,B0,8F,A8,8D,9E,91
230 DATA 9A,98,A0,A6,A6,A7,B4,A1,C4,AE
240 DATA D4,A5,D0,93,D8,8C,D8,84,DA,7D
250 DATA D0,89,CA,82,CC,7D,D8,75,D8,6E
260 DATA D0,69,C2,71,BE,71,00,160,107
270 DATA 9C,68,9A,68,96,68,92,6C,94,71
280 DATA A0,73,A6,72,AA,6E,AA,6A,A4,68
290 DATA A0,68,00,130,58,86,26,88,24
300 DATA 8C,20,90,31,8A,29,86,29,82,32
310 DATA 00,170,48,AC,26,80,24,88,32
320 DATA B2,28,AE,28,AA,30,122,79,100
330 DATA 70,122,90,96,90,124,97,104,110
340 DATA 192,79,218,71,192,86,220,86,190
350 DATA 9A,216,102,174,152,160,161,164
360 DATA 157,176,157,138,39,1,174,38,1
370 DATA 136,105,4,168,110,11,160,90,16
380 DATA 160,130,16,168,150,14
390 FORI=1TO2:COLOR,I:FORJ=0TO500:NEXTJ
,I:GOTO390
    
```



〈表紙プログラム〉ありやいや、パンパネコですな。うーむ。へっ、これでおわり？ ところで、No3からNo6まで表紙にパンパネコが登場していたんだけど、そのためにポシエツトの売り上げ落ちた、という根も葉もない、それでいて真実味のあるウワサが流れ、No7からは消えてしまった。ニヤンとカアイソなパンパネコ。そーいえばNo4の表紙は、パンパネコが主人公のゲーム画面ほいものだったので、「このゲーム載ってないぞ！」という読者からの言葉を期待してたのですが……。 (パンパ)

本健二)

ふぶん。力をつけておるな。ところで、突然空から意外なものが降ってくるのは昔からよくあることで、たとえば、石、魚、豚や馬、お金なんてのが雨のように降る。ここでは「わ・び・さ・び」という文字が降ってくるのだ。



BY 川本健二



よつちゃん発：フライパンを持ったプレイヤーをカーソルキーで左右に動かして、「わびさび」の順に文字を受けとめる素直なわびさびゲーム。

受けとった文字はスコアの下に表示され、一通りそろえると100点。違う文字を受けとったり、画面のはじめで行ってしまうとゲームオーバーで、リプレイはスペースキー。なんとともいえないBGMがっています。

■プログラムの説明

- 1~2 初期設定
- 3 文字表示。プレイヤーの移動
- 4 プレイヤーの移動、BGM、文字の判定
- 5 スコア表示、ミスの判定、ゲームオーバー、マシン語とキャラクターの色のデータ
- 6 リプレイ

■変数リスト

- X……プレイヤーのX座標
- MS……降ってくる文字
- V……降ってくる文字のX座標
- K……キー入力
- H……プレイヤーの方向
- P……画面読みこみのアドレス
- N……受けたキャラクター
- M……何文字受けたか
- S……スコア

■マシン語の説明

E000~E018 スクロール ※1画面なのでチェックサムなし。打ち間違いのないように気をつけてね。

すると次は明るいよい子のX1かなあったりー!

どうもボシエットでは初顔のようだけど、かなりのテダレらしい。

『COM・X1・CLUB』のみなさん。

元気にX1していますか。No24の海野太孝です。ところで、採用される秘訣は、マシン語やBASICを全部知っておく必要はないのです。要はアイデア。ユーザーはPCやFMより少ないかもしれないがそれだけ競争率は低いのだ。その有利な点を生かして読者から著者の立場へなれるようがんばってください。」(静岡/海野太孝)

まあひとことというのと、余計なお世話! という感じだけど、プログラムのはうは、今流行の再帰的なお遊び。「キャラクター」と書いてあるけど、本当は「キャラクタ」と棒を書かないほうがナウイんだ。でも、作者の表記に合わせました。



BY 海野太孝

パンブ発：んで、このプログラムをば16分の食いや抜きをまじえつつ裏打ちで(ここんとこ意味なしホイチ)正確に打ちこんだら、おもむろにRUN。入力待ちになるのでな



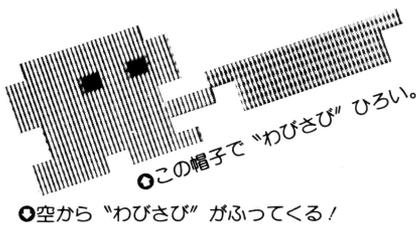
んでもいいから、キー

FOR MSX • CATCH

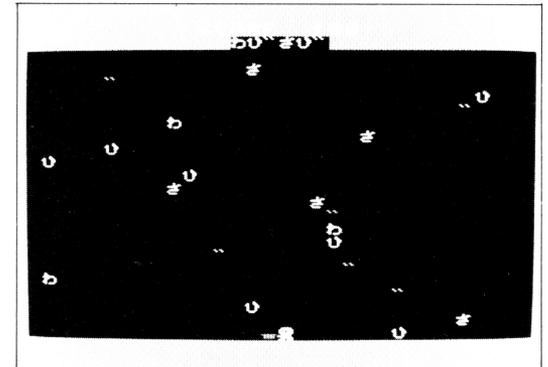
```

1 CLEAR90,&HE000:DEFINTA-Z:SCREEN1,0:KEY
OFF:WIDTH32:COLOR15,1,2:FORI=0TO23:VPOKE
14340+I,VAL("&H"+MID$("FF7E003E7F577F3
EFE3F777CFEEAFE7C7FFCEE",I*2+1,2)):NEXT
2 READA$:FORI=0TO24:POKE-8192+I,VAL("&H"
+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO6:READA:
VPOKE8196+I,A:NEXT:DEFUSR=-8192:X=15:M$=
"わびさび":FORI=6208TO6879:VPOKEI,40:NEXT:
SOUND1,0:SOUND2,80:SOUND9,16:SOUND12,10
3 VPOKEV,40:V=6208+RND(1)*32:VPOKEV,ASC(
MID$(M$,RND(1)*4+1,1)):U=USR(0):K=STICK(
0):IFK>1ANDK<>5THENH=(K>5):X=X+1+H*2
4 PUTSPRITE0,((X+H*2+1)*8,183),5:PUTSPRI
TE1,(X*8,183),10,2+H:O=OMOD8+1:SOUND0,80
+O*10:SOUND8,11:P=6849+X+H*2:N=VPEEK(P):
IFN=ASC(MID$(M$,M+1,1))THENVPOKEP,40:SOU
ND3,1:SOUND13,0:M=M+1:N=0:LOCATE13,1:PRI
NTLEFT$(M$,M)SPC(5):IFM=6THENS=S+10:M=0
5 LOCATE11,0:PRINTUSING"SCORE ####";S*10
:IFN<41ANDX>0ANDX<31THEN3ELSELOCATE11,11
:PRINT"GAME OVER":PLAY"S0M300005L16G8GE8
EG8.C4":DATA2140181100ED01A002CD59002100
ED11601801A002CD5C00C9,2,17,242,242,242
6 IFSTRIG(0)THENRUNELSE6:DATA242,242

```



○空から「わびさび」がふってくる!



〈CATCH〉「わ」「ひ」「ル」「さ」「ひ」「ル」とただ拾っていくゲームなんだけど、ドンちゃん私は200てんしかいきませんでした。そのとき、エイキチのあざわらう声。「ケケケ、これしかいかへんのかい」となぜか関西風の言いかたに、「へん、やってみんしゃい」と私もつられてなまりながら言ってやった。すかさずエイキチがキーをピシバシやっていると、ゲームオーバーになってしまった。得点は100てん。私は、やっとエイキチにも勝てる日がきたのだと確信しました。(MoMo)

FOR X1 ●キャラクターでキャラクターを

```
10 PRINT"?";:A$=INKEY$(1):CLS:A=ASC(A$):B$=CGPAT$(A):C$=LEFT$(B$,8):POSITION0,0:
PATTERN=8,C$=Y=0:X=0:WHILE Y<8:WHILE X<8:COLOR POINT(X,Y):LOCATEX,Y:PRINT#0A$:X=
X+1:WEND:X=0:Y=Y+1:WEND:COLOR7
```

を押してみよう。たとえば“A”を押すとどーなるか。わくわく。“A”を1キャラクタとした8×8キャラクタの大きなAという文字が表示されるワケだ。思わず笑ってしまいました。

なんかよくわからないけど、じつはただ単にキャラクタをそのキャラクタで表示しちゃうという、プログラムなのだ。まあ、写真を見ればわかるわな。……そーゆーこっちゃ!

こいつのおもしろいところは、ESCキーでもファンクション・キーでもリターンキーでもなんでも表示してしまうというところだ。これも写真を見てちょ。ただし、SHIFT + BREAKとか、それと同じようなコントロールキーを押したらダメだお。

このルーチンをうまく使えば簡単なゲームタイトルができそうね。

■プログラムの説明

え〜と、キー入力、キャラクタコード変換、フォントデータ交換、パターン表示、パターンカラー読みこみ、キャラクタ表示ときたもんだ。

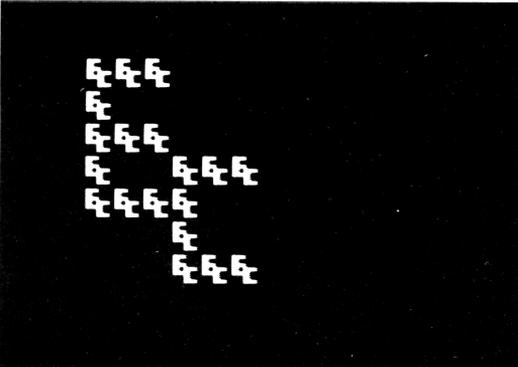
■変数リストの説明

- A\$……入力したキャラクタ
- A……キャラクタコード
- B\$, C\$……フォントデータ
- X, Y……座標

■単なる老婆心

最後のCOLOR 7の後に、:RUNを

○ESCキーを押すとこんなキャラクタが出てくる。



つけるといいと思います(パンフ)。

ふーん、X1ユーザーの考えることでどうしてこうみんな「パンフ」的なのかな……。

さて、わびさびのラストは、ずっと他機種を飛びこして、ポケコン界のファミコン(なんかよくわからんけど)か、はたまたMSXかといわれるPB-100ファミリー。

「わははははっ! とるんるん! 半年間めげずにとーこーしたかいがあつた。しかし、3回延べ6本のプログラムを送ってやっとこれですからなー。

P.S.:林ひやんのつたでー。こちらはPB。そちらはあみこんロードランナー。おたがいになんぼりましよーね!」

(福岡・筑紫野/EVERY VIAS)

この作者の頭はほとんどショートしているようだ。



○これが全部9だとかつこいいんだけどね……

MoMo発:ポシエツトNo.6の『THE STOP』を覚えているかな。ほら、あの矢印がしきりに生えてくるゲーム。

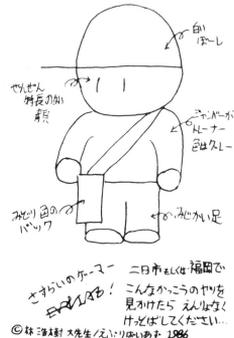
これはそのPB版。ところが、PBは液晶ディスプレイが1行分しかない。そこで、矢印が生えてくるのを数字で表現してみた。キーをビシバシたたきながら11個の数字をすべて9にしよう。かんたんそうに見えるがなかなか難しい。きっとこれで、全機種であのゲームができることになったに違いない。

■プログラム解説

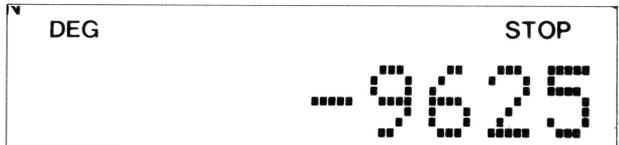
- 1 タイトル
- 2 時間待ちループ
- 3 初期設定
- 4 キー入力
- 5~7 ゲームオーバーとリプレイ

■変数リスト

- I, J……ループ用
- H……ハイスコア
- S……スコア



BY EVERY VIAS



FOR PB-100 ●STOP NUMBER

```
P 0
1 PRINT "STOP NUMBER", "HI"; H; J=99: GOSUB 2: GOTO 3
2 FOR J=J TO 0 STEP -1: NEXT J: RETURN
3 S=0: PRINT : FOR I=10 TO 0 STEP -1: FOR J=0 TO 9
4 PRINT CSRI; -J; : IF KEY *""; S=S+J: J=9: GOSUB 2: NEXT I: GOTO 6
5 NEXT J: PRINT CSRI; " *";
6 J=80: GOSUB 2: PRINT : PRINT CSRI; S; " TOTAL"; : IF H<S: H=S
7 STOP : GOTO 1
```



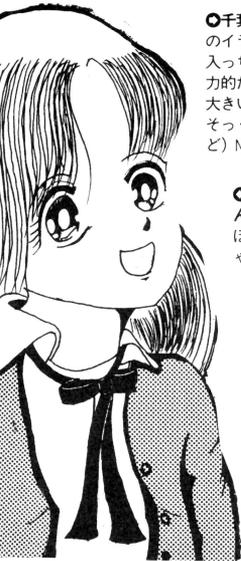
〈キャラクターでキャラクターを!〉へー、RETでCTRL+Mなんだ。H TABでCTRL+Iなんだ。え、これグラフィックキャラもできるのか。GRAPH+は生なのか。それじゃきつとカナもできるな。あ、でたでた、カナ文字もできるよ。大文字、小文字はどうかな。うーん、やっぱりできるね。まあ当然か。カーソルキーはどうかな。ア、矢印ができるよ、その方向の。なかなかカワイイじゃない……。(ほとんど無知丸出しのしげけん)

ログラム オシエツト

はい♡ アメリカ旅行から帰ってきた少女ゆきです。向こうの木はきれいだったなあ……。アイスクリームとピザが夢のようにおいしかったなあ……。さてさて、今回はちょっとスペースが少ないけど、少女ゆきの似顔絵特集とゆーことでいってみよー!!

はくの町では……

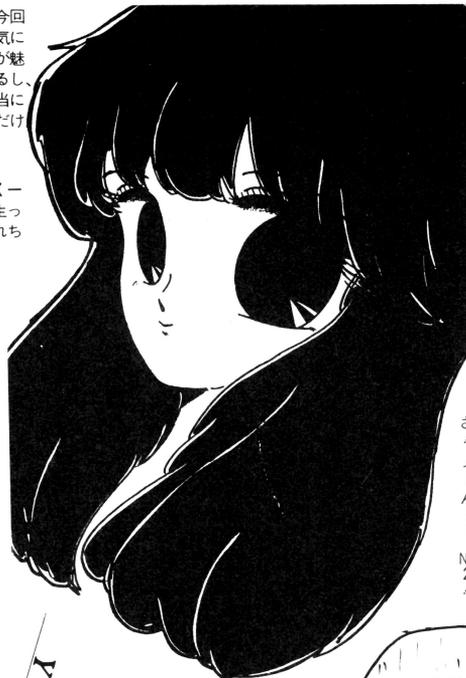
◆こんな遊びが楽しかったです。砂浜のテトラポットのすき間に、家をつくるんです。そこらへんに落ちてる木を使って穴をふさいだり、ダンボールを持ちよって屋根にしたり、床にしたりするんです。"外から見るとゴミのかたまり"なのですが、中はすっこいんです。みんながいろんな物を持ってきて、窓や神だな、操縦かんなんかがあったり、個人の部屋を作ったりして……。とてもせまいんだけど、それがまた良かった。TVも見ずに暗くなるまで仲間とそこにいて、ペーパースターカップラーメンを食べるのが、夏は毎日のようだった。夜、自分の家に帰って寝て、雨の音がすると砂浜の家が心配になって……。ホントにすごく楽しかったのですよ。(新潟県・風来) ☆誰も知らないような童話の世界みたいで、とても、憧れてしまう。都会には何でもあるけど、何でもお金がかかるし、こーゆー情景はどーしても望めないものね。



○千葉県・AK / ♡今回のイラストの中で1番気に入っちゃった。黒い瞳が魅力的だね。髪型も似てるし、大きい黒目も……。(本当にそっくりなら嬉しいんだけど) No.1 /

○北海道・ひでさくーん♡ドイツの女学生っぽくていいね。憧れちゃう。No.5 /

○鹿児島県・平山俊秀くん♡大人の少女ゆきだ！ あれっもう大人かなあ！。6月で20になっちゃうんだよね。うーん……。No.7 /



○千葉県・みのわたけ♡最高！この大胆さ！なんといっても、この瞳のストロさん！うーん……。No.2 /



YUKI

○神奈川県・佐藤真くん♡わーい。クリーム大！好きっ。誰よりも世界中で一番好きっ。ソフトクリームはその次に好きっ。えーとね、ちなみに1番おもしろいのは、パピモンロってゆーところなんだよ。No.3 /



○北海道・盛俊瑠くん♡このヘアがかっこいいね。今度はこれにしようかなあ。んでもって、ルージュも……。No.4 /

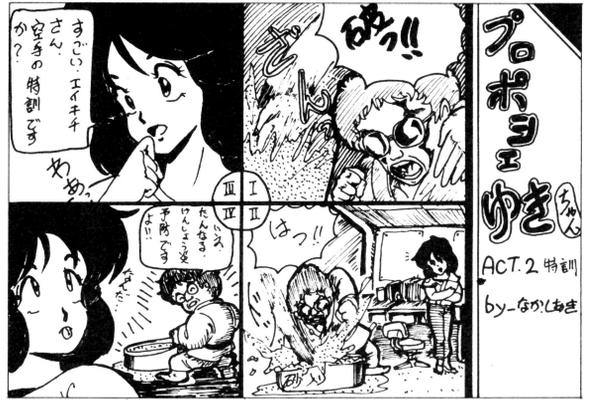


○宮崎県・石田ちゃん♡おとしそーな少女ゆきだね。去年の夏の私と風ぼうが似ている……。髪型とかファッションとか。今年の夏はGパンにTシャツとゆーラフな感じで過ごそうと思っています。No.6 /

〈STOP NUMBER〉全部9だと超能力者。途中で"*"は、こまつたちゃん。最初から"*"は、どんちゃんです。となると、MoMoはどんちゃんだった。そんでもって、しげくんはもつとどんちゃんです。私は、というと、もつともつとのどんちゃんでした。結局、みんな、どんちゃんだった。そんでも、私は、オールアができました。それ！ ファーバーデー！ 打ち止めだ！ えーん、パチンコがしたいよー！ (エイキチ)

◆一般に日本人は働きすぎと言われる。ましてや、徹夜なんかは外国から言うともってのほかだそう。そんな表情にもめげず、がんばるポシエッターズを私は応援します。(愛知県・大介くん) ☆アメリカ人は労働時間が短くて、お給料がいいんだって。少女ゆきがアメリカに行ったときに感じたのは、お店の閉るのが早くて、日曜日も閉ってるしね。そんなもって、毎週のようにパーティーがあったりして、日本人に言わせると「遊び人」とか「道楽」とかになっちゃうかんじなの。でも、それがとって自然に見える。うらやましかつたな……。でも、根本的に日本人とは違うんだもんね。やっぱり私は、勤勉な人が好きです♡

ポシエッターズは働きすぎ♡



○北海道・なかしあき ☆やはりこれはエイキチくんだったのね。実際はもっと迫力あるヨ。前号でGARIくんともちがえちゃってごめんね。

あーん、今回もすごいよー。どーしてみんなこうなのかしら……。 (と一いつつ、私の過去のバグが発覚してしまった。)

- P.21 「ノツプ③」(欄外)……2行目 $\&\&\prime\leq$ の $<$ は $>$ で、 $(\%d/n)$ の $/$ は \backslash です。
- P.22 「C-EDITリスト」……1000行の最初に、(アポストロフ)が抜けてました。また、2000行 $F(0)=1:$ の次に $FC\$(0)=P\%$ を入れてください。これは、P.23の1990行も同様です。
- P.29 「TWIN SNAKE」……30行 $GOSUB 950$ は 940 です。
- P.43 「オセロ」……60行1段目 $PRINT "h l"$ のスペースの所に \cdot が入ります。
- P.53 「THE PIPICUPPU」……120行 $A\$(9)=""$ は、 $Z\$(CHR\$(31,29,29,29):A\$(9)="" + Z\$(CHR\$(31,29,29,29):A\$(9)="" + Z\$(CHR\$(31,29,29,29):A\$(9)="" + Z\$(CHR\$(31,29,29,29):A\$(9)=""$ にしてください。また、P.55の注意の21行の文の後から、ディスク版の場合は、(リターン)してBASICに戻ったら、 $SAVEM "ROUND-DATA", &$

もつと お手紙ちょーだい!

ログラム・オシエツトで紹介できなかった分、欄外では「プレイバックチェックポイント」、「そぼくな質問」、「この指と一まれ!」などをやっているのでもちのちの方も読んでね。

さて、次号も前号と同様、たくさんのハガキを募集します。なぜか今回届いたハガキは、イラストばかりで手紙が少なかった。だから手紙もたくさんちょうだいね。

では一応、住所を……。 〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店 プログラムポシエツト編集部内「ログラム・オシエツト」係 です。

- HE000, &HE2DO, &HE000 (リターン)としてセーブしてください。この文にしてください。
- P.69 「ミニMOLE MOLE」……250行の、 $W\$(20)$ と 260行全部を、カットしてください。
- P.79 「TAIMAN」……340行5段目の6 は 4 にしてください。
- P.89 「Nyan Nyan」……PB-100シリーズの人は、10行の THEN を ; に、250行、400行、950行の F) を F に、250行の CSR6 を CSR5 に、400行の CSR8 を CSR7 に

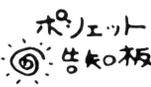
- 変更してください。PB-110シリーズの人は、250行、400行、950行の F) を $STR\$(F)$ に変更してください。
- P.90 「BLOCK STOP」……増設RAMが必要で。
- ポシエツトNo.6P.37 「STAR FIGHTER」……70行の $IF CEK<>0$ の CEK は CE です。また、 $360+U*10$ の 360 は 340 です。バグを見つけて問い合わせくれた方、どうもありがとう。みなさん、ごめんなさい。

NO.8 アンケート当選者発表!

●お持ちかねのアンケート当選者発表です!
1等には1万円以内の希望のパソコン関連商品が送られます。では、発表します。☆札幌市白石区・木村知美サン (MSXのユーザー、パソコン歴4ヵ月) ☆秋田県秋田市・小野孝臣くん (PC-8801mk IIFRのユーザー、パソコン歴2ヵ月) ……以上の2名には、ハガキに書いてあった商品をお送りします。次に、2等には、MY/10カセットが送られます。

では、発表します。
(愛知県・林田真一)(神奈川県・国友憲明)(徳島県・峰瀬正高)(大阪府・八木栢)(静岡県・満田史朗)(福井県・吉岡昌徳)(宮城県・竹中浩)(北海道・西本英樹)(山口県・難波秀典)(神奈川県・赤塚敬彰)(大阪府・門多丈治)(愛知県・石原一彦)(京都府・是枝直樹)(岩手県・東海林泰史)(滋賀県・三田村哲也)(大阪府・山口万里子)(兵庫県・広内一智)(大阪府・井村実佐子)(愛媛県・森昌也)(秋田県・小林道雄)

(群馬県・平井剛)(茨城県・守野智)(新潟県・斉藤拓郎)(大阪府・塚本達也)(京都府・渡辺哲也)(長野県・渋谷竜二)(東京都・島野嘉治)(広島県・兼森雄一)(岡山県・谷口聡)(北海道・河合英敏)(岡山県・建山洋孝)(山形県・井上康史)(栃木県・井野和弘)(愛知県・粟田真樹)(埼玉県・樋口茂雄)(千葉県・岩田忠之)(兵庫県・横山秀樹)(秋田県・小野浩文)(山口県・柏木正徳)(静岡県・鈴木健一) ……以上40名のみなさん、おめでとうございました。



告知板 (第10回エイキチ賞の発表) ●本格プログラム部門——X1 「PON PON」(富山県・西杉誠一) MSX 「FIELD BATTLE」(山形県・安野謙) MZ-2000 「必殺仕事人V」(神奈川県・黒武者健一) ●ショートプログラム部門——FM-7 「FLOWER」(大阪府・黒川孝) MSX 「VSをすくえ」(福岡県・釜澤淳) PB-100 「LOT!」(東京都・斉藤奨) PC-1350 「ドラゴンの塔」(富山県・河原博)(つづく)

魔法の冴えで竹内真の 寄り切り勝ち！

No.8までの通算グラムでグラム使いとなった人のうち、目に止まる宿題が来なかった人は第1次選考で脱落。これは、川本健二、峠桓司、II.O、こまつさきみのるの4人。キミたちの宿題はもしま来ていたとしても少女ゆきの無情のわがままでふるい落とされてしまったのだ。南無。

幸運にも目に止まった宿題を送ってきた人のうち、TEIJIROは既強のとおり平民落ち。グラム使いまであと10グラムのちせらんちゃんほきれいなイラストを送ってきてくれたが、やはり、少女ゆきのボツ葉書入れに眠っていたので、届かず。南無。

残るは5人。Beta.K、高橋つかさ、竹内真、加藤邦道、TPM.CO。

よつちゃん：あー、私はMSX担当官なわけであるが、すでにTEIJIROを切っ飛ばし、さらに川本健二も失ってしまった。こうなればついでにBeta.Kも難癖つけて落としてしまおう。だいたい、あいつは採用担当官の弱みをついてくるような作品が多くてつい採用してしまう。日頃から心憎いやつだと思っているのだが、ついおもしろいのでまた採用してしまう。つもつもってなんと、300グラムを超えてしまった。うむむ、おもしろくない。

山科：あ、ソ。じゃそうしよう（あつさり）。よつちゃん：でもかわいいんだ、こいつがまた。テープ1本に10本もプログラム入れてくるし。Beta.Kの10本入り。

少女ゆき：あー、あたしあの子キライ。1本のテープにまとめて入れられると、整理が大変なのよ。みせしめよ。

山科：あ、ソ。じゃそうしよう。

エイキチ：でも……。

山科：あ、ソ。じゃそうしよう。Beta.Kに1/2の分け前を与える。つまり1万円分のパソコン関連商品ね。

エイキチ：私は高橋つかさから逮捕状がきたときには本気でムカツとききました。あれさえなければ強力に推薦していたのに。（注：エイキチあてに警察署の封筒で送ってきたのだ）

山科：うーん、それはいけない。エイキチの心を傷つけたものはそれ相應の罰を受けなければならぬ。

エイキチ：でも、やっぱりこいつもかわいいし、特にわだげくんなんかよかった。メルヘンして。

山科：じゃ、高橋つかさに1万円（あつさり）。ただし、受験生なので参考書しか買えない特別図書券にする（きつぱり）。

少女ゆき：あー、そういえば、TPM.COも受験生っていったわ。

山科：じゃそうしよう。TPM.COにも参考書しか買えない特別図書券1万円分。

パンブ：じゃ、加藤邦道がグラム使いの王かな。お手紙はおもしろかったし、プログラムミングはお上手だし。本誌テクノポリス4月号にのった「VS.FEINTEA」は最高だったし、「VS.PAINTER」も結構受けたでしょ。PとFとの違いが微妙なんだよ。

山科：おおそうか、よしよし。

MoMo：でもねえ、竹内真の魔法は秀逸ですよ。ふだんはトモキョンばかりで、今ひとつだったけど。

エイキチ：でも、加藤邦道のプログラムのほうがレベルは上じゃないかな。

よつちゃん：あー、そうかもしれないし、え、また、そうでないかもしれない。しかし、私はあの竹内真の魔法の投稿7本を見たとき、これでグラム使いの王は決まったと思ったものだ。

山科：そうかそうか。

パンブ：ほくはどつちゃでもいいよ。ける。

山科：そうそう。

少女ゆき：んー、でも……。

山科：そ、そ。

編集担当デスクの高橋さん：そおねえ。ちよつとこのコピーは苦しいね。

St.Be Free：あいや待たれい、ここは私が裁定しよう。加藤邦道はグラム使いの王になりそこなって1両損、竹内真も同じく1両損、私はなりたくないのに押しつけられて1両損、これで、3万円両損でめでたしめでたし。

山科：！。ここにグラム使いの王を象徴するプリンタ用紙がある。これを、MoMoとエイキチで両方から引つ張りなさい。

2人：せーの。（プリンタ用紙破れる）

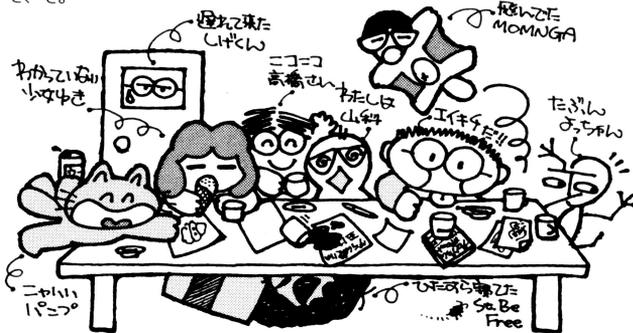
山科：うーむむむ。困った、大岡裁きができない。……それじゃ2人でジャンケンしなさい。

（……そして、アイコ5回の果てにMoMoの勝ち/2時間に及び会議の決着がついた。）

山科：よかった、よかった。実は私も竹内真にしようとお心ひそかに決めておったのじゃ。では、敗れた加藤邦道に1/2王を授ける。残り全部、といつても1/2になってしまったが、竹内真にグラム使いの王決定！ というわけで、竹内真は5万円分のパソコン関連商品。加藤邦道に2万円分のパソコン関連商品を授与することに決定。いよーお、よよよいよよいよよよいよい、めでてえな。

一同：（なごやかな笑い）

というわけで、協議の末（エイキチ：どこが）グラム使いの王が決定しました。竹内真の魔法はP31参照。なかなか、すごいよ。



バックナンバーのお知らせ

ポシェットのバックナンバーはまだ残っています。ご希望の方は、お近くの本屋さんで取り寄せてもらってください。定価はいずれも330円です。また、直接注文したい場合は、本代+手数料（送料込み。1冊なら250円、2冊以上は1冊ごとに50円増し）を現金書留か郵便振込（東京4-44392）で、欲しい号と自分の住所、名前、電話番号をかいたメモを入れて申し込んでください。

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 特販部

☎03-433-6231(代)

●各号の内容

＜No.1＞MSXゲーム作成法入門、他プログラム42本
 ＜No.2＞ファミリーベーシック特集、他プログラム50本
 ＜No.3＞わびさびプログラム特集、他プログラム55本
 ＜No.4＞なつかしのゲームBar-Gettin g Val.他プログラム70本
 ＜No.5＞88のわびさび、他プログラム53本
 ＜No.6＞PC-8801とFM-7でキャラクタ定義ができるPF-X、続・わびさびの世界、他プログラム52本
 ＜No.7＞PF-X用キャラクタエ

ディタC-EDIT、続々わびさびの世界、他プログラム51本
 ＜No.8＞C-EDIT必然攻略法、続々わびさびの世界、他プログラム48本

＜PB-SPECIAL＞PB-100ファミリーのプログラム36本/PBグラフィティ/エラーメッセージガイド他●定価780円＜MSXベスト50＞FOR MSX スペシャルの25本+ポシェット・テクポリ掲載の25本を一挙掲載●定価880円

*バックナンバーの間合せ、受け付けは編集部ではないので注意してね。

グラムシステム 第4期・第1節

少女ゆき's わがまま
していい?

? グラムシステムとは ?

■ポシェットおよびテフポリの投稿プログラム用資金システムです。■1グラムはじつは300円。グラム数×300円がその人の資金です。■ポシェットのNo.9~No.11までの通算グラム数とその他の“平常点”を加味して、No.12誌上で“グラムゴジラ”(別に名前の理由はありません)“グラムキングゴジラ”“グラムモスラ”“グラムモンジャヤキ”などを決め、10万円の資金を適当に分割し、希望のパソコン関連商品をプレゼントします。■グラムは少女ゆきのみがまことによって決定されますが、少女ゆきはお世辞が嫌いなので気をつけるように。■その号で少女ゆきの気に入った作者ひとりだけに、スペシャルプレゼントを差し上げる……かもしれません。

♥我輩は少女ゆきである。名前はまだない。私のわがまま光線に吸い寄せられるようにグラムシステムの担当が回ってきてしまったわ、ふにふに……。……もうどうなっても知らないから /

♥落合和彦様(キャティス他)パンプとでぶ大先生がキャティスをほめてらしたので、私もわがまま光線をひっこめて高〜く評価したい。でも、キャティスはテフポリからの再掲なのよね。だからポシェットでは10グラム。もうひとつのほうは50グラムで、計60グラム。♥Y.S.H.様(CATERPI他)2つともいいみたい。でも、2つとも移植なの。オリジナルリティって大事なのよ。あなたはあわせて60グラム。♥苺部徹様(あいつくりーむ他)アイスクリームはエスキモ어의ミルウォーカーが最高。SPHEREは原作を越えられなかった感じがする。計50グラム♥安芸海なめし(パズる)デザインが素敵。でも変なペンネーム。30グラム。♥Womson様(SUPER WEAPON他)採用通知のときにゲーム名を間違えたのは私です。ごめんね。W EAPONのほうは気に入ったけど、レインボ어의ほうは虫がきらいなのであわせて50グラムね。♥ナッチョコ様(SUPER MARUO)小さくてかわいい。私は単純に喜んで40グラム。♥まついKん様(「さ」を…)ユニークな人はとくあえず好きです。40グラム。♥Gaku様(JUMPER)もつとジャンプしてほしかった。30グラム。♥Beta.KまたはK.Beta²様(TWIN-D他)私の嫌いなBeta.Kね。同じ号でペンネームを変えるのもまざらわしくて嫌い。あっ、「少女ゆきのおく笑い」を作ったのもあなただね / もう、気に入らないことだらけだわ。作品の評判はよかったみたいけど採用担当者の弱みを巧みにつけてくるってよっちゃんもいってたわようふぶ私がグラム担当者になったのが運のツキね。あなたなんか0グラム!(これは少ゆの冗談です。ちゃんとキミには60グラム差しあげます。あ)

♥ちよこ様(TWO CARS)スピードよ。スピード。30グラム。♥なまちゃん様(モグラ)…)スカッとして気分よかった。40グラム。♥竹内真様(MAGIC…)グラム使いの王、おめでとう。本当はもつとたくさんグラムをあげたいけど、ひとりにあんまりあげるのもよくないって公平取引委員会がいてるの。100グラムで許してね。♥BOSOMAN.JR様(ENDING)Mo

Moがとても懐しがってた。35グラム。♥原田淳史様(ランダム…)もとがトランプのゲームだから30グラム。♥トランザクション(NUMBERS)テイギチンが30グダブびびって。だがば、30グラム。♥MK. II様(STRANGE…)先を急いでいるので40グラム。♥HIRO様(PENPEN迷図)困ったちゃんねえ。最初、住所と名前を書き忘れてたでしょ。それにバグもあつたってテイギチンがいました。30グラム。♥ナイト・オブ・ザ・リビングぼるちゃんまたはぼる嶋和生様(ぼるちゃん…他)テイギチンがP6の神様だつて。でも、ペンネームをころろ変えるし、アイデアもつまり気味。移植が多いし。計70グラムね。♥HIROSI様(カッチン…)あ、このゲーム、おもしろい。50グラム。♥ODEN様(パッティング…)移植ね。30グラム。♥くうちん様(Spring他)なんかよくわかんない。どこもなくおもしろいんだけど。あわせて50グラム。♥けんちゃん様(すふいあ)ひええ、またSPHEREの移植。工夫はあるんだけどね。移植版には辛口で30グラム。♥IMPULSE様(YELLOW…)ホエホエ……うへん。40グラム。♥TEIJIRO様(Fairy…)きゃあ、テージローよ。60グラム。♥ちせらん様(はるよちゃん?)とにかくはるよちゃんがかわいい。グラム使いになりたいイラストをボツにしちゃってごめんね。50グラム。♥伊号潜水艦様(OBSTRUCT)少なくとも私にはわけがわからない。でも、パンプがあつた目で盗んで遊んでたくらいだからさつとすぐおもしろいね。70グラム。♥スチールウール様(Color…)MoMoがうるさいので採用したけど私は色が変わるのを待っているときに頭痛がしました。30グラム。♥Z.アキラin幻魔様(ポロン)本気で取りかかると時間が早くたってしまった。40グラム。♥TPM.CO様(keys)デザインセンスが素敵。新しいゲームを作ろうとする意欲もかって50グラム。♥Knt.様(RECOR EANT)このゲームはすごい。ときどきしか投稿してくれないけど、いつもすごいという評判。70グラム。♥荻原秀浩様(The Tower…)敵がなかなか強いので40グラム。♥堀沢栄様(Wi)グラフィックを使っているので40グラム(MoMoがいうのでそれとおりになります)。♥峠恒司様(BOXLINE)今までのパズルのなかでいちばん好きだつてエイキチくんが強力に押しつてます。PC-88に移植して遊んだそうです。じゃ

60グラム。♥プログラマーたけし様(ICE LAND)BGの使い方が変わってておもしろい / 40グラム。♥林貴弘様(Fishing)釣りの勢勇気がよく出てる。40グラム。♥斉藤聖様(反転)敵はいなくてもよかったんじゃないかな。30グラム。♥場蛸ってこんな字?様(REVERSE…)アイデアが好き。40グラム。♥ええじゃないかホイ様(RICH MAN)ふん、ボケコンってアイデア次第でいろんな表現ができるのね。40グラム。♥古川章様(MAZE…)これは本当によくできたアドベンチャー。50グラム / ♥渡辺高嗣様(Pattanco…)もとのMZ版より画面がきれい。移植は移植でも自分の作品の移植なので40グラム。♥まさいちろー、じゃなかった堀川浩司クン(Sound…)本人は40グラムほしいうて。でも、担当のMoMoはバグで苦しめられたので35グラムでいって。パンプも一緒にバグ退治したのでたったの3グラムにしようつて。エイキチは個人的な恨みで10グラムだつて。で、平均すると17グラム。でも、かわいそうだから、あが13グラムプラスして30グラム。私は今度仕事を手伝ってもらうことにして10グラム+。結局、40グラムにしましよ。プログラムはなかなかよくできる。♥小林学様(プログラム…)センスを察れたので20グラム。♥川本健二様(CATCH)わびさびの2乗。40グラム。♥海野太孝様(キャラクターで…)わー、おもしろい。でも、それでおしまい。わびさびはおずかしいのね。20グラム。♥EVERY MIAS様(STOP…)例のゲームの移植ぶんぶん、移植だもね。おもしろいけど、20グラム。

♥私は少女ゆき。もうすぐ18歳になる20歳の乙女。ほんつとに評価って難しい。みんな一生懸命作ってくれてるんだからみんなに同じようにあげたいけど、でも、日本は自由競争の国なのよね。これから投稿する人は次のページの規則をよく読んで楽しいゲームを心がけてね。♥ところで、今回の少女ゆきのスペシャルプレゼント、いろいろご意見もございましてしようが、私としてはTEIJIROにあげたい。だつて、このまえ、TEIJIROが平民落ちしたマンガ、アンケートで「おもしろい」といった人が2人もいたのです。だから、TEIJIROには、「おもしろい」という言葉といっしょに鉛筆そつくりの水性ボールペンセットを送ります。これで受験勉強もがんばつてね。

キミのプログラムがポシエットを作りだすのだ!

キミのプログラムを、それも特におもしろいものをポシエットはいつも募集しています。ゲームに限らず、実用プログラムやいたずらプログラムなども大歓迎。一応、次の5つの部門があります。

■1画面プログラム/その機種種の1画面の表示限界内に入りきるプログラム。例えば、88なら80字×25行以内。

■ハーフプログラム/1画面以上から50行以内のプログラム。

■ショートプログラム/原則として100行以内のプログラム。マシン語の場合はなるべくDATAの形にしてBASICに組みこみ、かならずチェックサム・ルーチンを入れること。

■本格プログラム/長さは問いませんがとにかく本格派のプログラムを!

■わびさびプログラム/原則として1行または1画面以内のプログラム。奇抜なゲームやばかばかしいジョーク、意外なテクニックを求めます。

投稿のルール

■オリジナルの原則/盗作は問題外。移

植物も他誌や市販からの移植は原則として採用しません。他のプログラムを部分的に参考にした場合は必ず明記すること。

■一誌投稿の原則/同じプログラムを他誌に同時に投稿するのはご遠慮ください。投稿を受け取って約3ヵ月後には採用・不採用通知を送付しています(ただし、わびさびのみ不採用通知は出していません)。

■バックアップの原則/投稿作品は返却していません。また、投稿プログラムについて質問することもあるので必ずバックアップを取っておくこと。

■テープ投稿の原則/わびさび以外は必ずテープにセーブして送ってください。ディスクも可能ですが、送るときに十分注意してください。

■機種名明記の原則/念のために同じプログラムを2回セーブしてください。また、投稿するテープなどにはそのプログラムの機種名とファイル名を1本1本書きとめておくこと。

そのほか必要なこと

■投稿作品には必ず次のような内容の

手紙をそえるようにしてください。

①住所・氏名・年齢・職業(学校・学年)、電話番号。東京都23区外の方は市外局番も。

②プログラムを作った機種名と使用言語(機種によっては増設のオプションやメモリ、モード、ページなども正確に)③ロード方式を明記(データレコーダの機種名やボーレートも)④プログラムの遊び方・使い方。プログラムのみどころや自慢なども歓迎。なおアドベンチャーゲームは答えも一緒に。⑤変数リスト、プログラム解説。マシン語の場合はプログラムエリア、ワークエリア、メモリアップなども。⑥参考文献、参考作品(雑誌の場合は〇年〇月号〇ページと明記。正確に)。

*応募作品は返却できません。なお、採用作品の著作権は徳間書店に帰属するものとします。

■封筒には/表には応募する部門を赤で明記。裏には機種名とキミの名前を正確に。

あて先は……

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店
プログラムポシエット編集部 ○○部門

編集ひこうき

●そろそろ足が軽くなってきた。思いがけずヒョイと体が宙に舞い、私は遠い土地へ行く。子供のころから見つけてきた白昼夢はふと現実になってしまうことがある。私は空を飛べる、しかも高速で。(山科)

●頭の上に、チョウチョウがヒラヒラ飛んでいるのを見られたのは、私の失敗でした。MOMNGAくん、誰にも言わないように。(ナダカダ)

●ども、初めまして、一応ポシエッターなのですが、ウル技に拘束されておりまして。この号がでるころにはワールドカップサッカーが始まっています。私は毎日サッカーを見て幸福感にたっぷり浸っているでしょう。(自他ともに認めるサッカー狂いの、ともみちゃん)

●M2とポケコンでのバグはすべて私が悪いのです。ゆるしてください。なお、2日から14日まで私はいません。質問の電話をよろしくネ。(教育実習に行ってます、のMoMo)

●ポッキリ。(byエイキチ)

●ディキチくんとおじしぼどろ。(じゅぎ)

●雨が降ると、学校をサボってしまふのは、よくないけど、これからは、バイトよりも学校を主体とした生活にきりかえようと思う。(バイトの鏡・Yc)

●マリオ2もでるようだし、ディスクもソフトがそろってきたので、ファミコンでも買おうかなと思う今日この頃。

そのことについて妹さんに聞いてみたら「そうねえでもヤル飯あるの?」
あ、あ、アタマが痛い
(単行本も買えないスプラッターしげくん)

●あるパーティで一度撮ったフィルムをもう一度使ってしまった。結果、マルチワイド?写真が突出上がった。(Ochan)

●着音器のひびきは私をたどらえ、心をゆさぶる。目を閉じて歌声や指づかいに聴きたいともう遠くなったはずの人のなすくそばにいるように思える。しばらくすると音はどこかに消えてしまふはずなのに、今がいつまでも続くような気がする。(委細面談応募者ちゃん)

●今とっても悩んでいます。いくらがんばってもキャ

ベツの千切りが、キャベツの百切りになってしまうのです。まあ食べられますが、ロからはみ出ます。ときたま放射能も出ます。(2時間も悩んだバンプ)

●食事の量(特にアイスクリーム)と口数は比例していることに今日気づきました。機嫌が良くなるとおかしくなるので、どっかかってゆーとイライラして無口になっていたほうがいいのか。(年下の少女ゆき)

●数々のアルゴリズムが存在するから、いくつもの規格の違うパソコンが存在するから移植の必要性があるのだ。すべてのパソコンユーザーが同じ舞台上で語りあえる日が来るまで、祈り続けなければならないのだろうか……?(St.Be free)

●シャープペンシルがなくなっちゃったのでしょーがないのでボールペンで書いている。たまにはいいけど、やっぱりあんまり興味くないのでこれぐらいにしとこーとってるんだけど……。あつ、考えてみたらLOLIのヤリガクソフト情報もまた書いてないんだ。わハハ、戦いはこれからだ。(LOLI)

●表紙のエスカルトを愛機RS-232Cにつなぐと、ほら、これが最新入力装置だもーん。パソコンからの生温かいファン音にも答えてお目々がポンノーなんだ。キミってかわいいわがわがママのネ。これからはキミのこと、ユキコと呼ぼう。(ハットリくん)

●はい、さっせーです。スペインの雨は主に曠野に降る。つい忘れがたのですが、バンプはお尻にあって、ネコといっしょには愛がある。ちょっと先には確かにLOLIがあるわけで、Pepeをあとにして第二別館を横にみながら歩き、チャオの手前まで来れば、アルコールの香りが少し濃うわけて、これからは梅雨。(ごめんねSOS)(parodied by よっちゃん)

●6月15日がナンの日か知ってる人、ハァーイ、手を挙げてー。チ子の……ほら、乳牛じゃないの。わしゃ、これから家へ帰るけん。盛岡じゃチャグマチョコ祭だな、東京・赤坂じゃ山王祭だ。6月5日が何の日か忘れた!? バッロ、プロポシエ祭り(発売日!!)でえ。忘れんなよな。(んなよなSOS)

パソコン関連商品が あたるアンケート

●アンケートです。以下のアンケートの答えを官製ハガキに書き、応募シールをはった上でプログラムポシエット編集部(住所は上を見てね)アンケート係まで送ってください。
抽選で毎月2名の方に希望のパソコン関連商品を1万円分、さしあげています。締め切りは6月30日(消印有効)。

- 賞品
(1等) 定価で1万円以内のパソコン関連商品……2名
(2等) MYパソコンセットレーベル……40名
- アンケート
①あなたの持っている機種は? 持っているものすべてかいてね。
②1等にあたった場合、ほしいもの。ただし、定価で1万円を超えると無効になるので注意。
③ポシエットNo.9でもおもしろかった記事、またはプログラムいくつでも。
④ポシエットNo.9でつまらなかった記事、またはプログラムいくつでも。
⑤ポシエットでこれからやってほしいこと。
⑥そのほか、ポシエット編集部への注文、スタッフへのメッセージなどなんでも。
⑦あなたの名前・住所・電話番号・学校学年(職業)・年齢・パソコン歴。
☆プログラム・オシエットやポシエット裏面場への投稿もよろしくね!

次号No.10は8月5日発売予定!

テクノポリスムック
プログラムポシエット

NO.9

●発行人/栃窪宏男 ●編集人/佐瀬伸治

●編集担当/高橋成年 ●編集/山科敦之&プログラムポシエッターズ
●デザイン/鈴木俊明・MUSH ISLAND ●写真/河行勝美
●フィニッシュデザイン/株式会社新創 ●印刷/凸版印刷製

©徳間書店 1986 本誌掲載の写真・イラスト、記事およびプログラムの無断転載を禁じます。

待望の個性派パソコンラインナップ!



FM77AV E コース

FM-77AV1..... ¥128,000
FM-TV151..... ¥ 89,800

定価合計 ¥217,800 ⇒ 現金特価	
¥ 5,900 × 36回	Ⓢなし Ⓢなし
¥ 8,300 × 24回	Ⓢなし Ⓢなし
¥15,900 × 12回	Ⓢなし Ⓢなし

FM77AV F コース

FM-77AV2..... ¥158,000
FM-TV151..... ¥ 89,800

定価合計 ¥247,800 ⇒ 現金特価	
¥ 6,700 × 36回	Ⓢなし Ⓢなし
¥ 9,600 × 24回	Ⓢなし Ⓢなし
¥18,100 × 12回	Ⓢなし Ⓢなし

新・発・売
FM77AV

AVC=オーディオ・ビジュアル・コンピュータの時代を告げる
4096色同時発色パソコン

パソコンテレビ



パソコンの傑作X1-F. NEW BASICを搭載して登場。高速グラフィック機能、大きなメモリー容量、さらには漢字ROMも内蔵



X-1F10 A コース

CZ811C..... ¥ 89,800
CZ811D..... ¥ 89,800
ソフトウェアパック(6本セット)..... ¥ 19,800

定価合計 ¥195,400 ⇒ ¥119,000	
¥ 4,200 × 36回	Ⓢなし Ⓢなし
¥ 4,200 × 24回	Ⓢ10000 Ⓢなし
¥ 6,000 × 24回	Ⓢなし Ⓢなし

X-1F20 A コース

CZ812C..... ¥139,800
CZ811D..... ¥ 89,800
ソフトウェアパック(6本セット)..... ¥ 19,800

定価合計 ¥249,800 ⇒ ¥145,000	
¥ 5,200 × 36回	Ⓢなし Ⓢなし
¥ 7,400 × 24回	Ⓢなし Ⓢなし
¥14,000 × 12回	Ⓢなし Ⓢなし



turbo II

漢字処理を超えた新日本語処理。あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。

CZ-856CE..... ¥178,000
CZ-855DE..... ¥119,800

定価合計 ¥297,800 ⇒ 現金特価	
¥ 5,000 × 36回	Ⓢ16000 Ⓢなし
¥ 7,800 × 24回	Ⓢ20000 Ⓢなし
¥11,200 × 24回	Ⓢなし Ⓢなし

X-1 turbo II シリーズ 周辺機器

型番	商品名	標準価格	現金特価	24回均等払い	36回均等払い
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥ 33,800		
CZ-131SF	turboターミナル	¥ 8,800	現金特価		
CZ-8PK3	24ピン15インチプリンター	¥189,000	¥150,000	¥7,312	¥5,125
CZ-8PN1	熱転写漢字プリンター	¥134,800	¥105,000	¥5,118	¥3,587
MZ-1P17	80桁カープリンター+ケーブル	¥ 86,300	¥ 67,000	¥3,266	
CZ-8PC1	24針熱転写カー漢字プリンター	¥ 77,300	¥ 61,000		
CZ-8PD3	多機能ドットプリンター				
MZ-1X19	モデムホン	¥ 98,000	¥ 76,000	¥3,705	
CZ-8VP1	ビデオマルチプロセッサ	¥ 59,800	現金特価		

NEC

PC-6001.....	¥ 89,800	→	¥ 13,000
PC-6001MR II.....	¥ 84,800	→	¥ 25,000
PC-6001MK II SR+RF付.....	¥ 97,600	→	¥ 32,000
PC-6001MK II SR+RF付〔新品〕.....	¥ 97,600	→	¥ 39,000
PC-6601.....	¥143,000	→	¥ 45,000
PC-6601SR.....	¥155,000	→	¥ 58,000
PC-6601SR〔新品〕.....	¥155,000	→	¥ 84,000
PC-8001.....	¥168,000	→	¥ 13,000
PC-8001MK II.....	¥123,000	→	¥ 20,000
PC-8001MK II SR.....	¥108,000	→	¥ 50,000
PC-8001MK II SR〔新品〕.....	¥108,000	→	¥ 60,000
PC-DR312〔新品〕.....	¥ 13,800	→	¥ 10,500
PHC-DR II〔新品〕.....	¥ 12,800	→	¥ 9,800
DC-60M43〔15色ディスプレイ〕.....	¥ 65,800	→	¥ 27,000
ディックFD55B〔88/IIフロッピー〕〔新品〕.....	¥ 80,000	→	¥ 35,000
PC8801/II用です。8801には使えません。			
PC-8201〔ハンドヘルド〕.....	¥138,000	→	¥ 58,000
PC-8201〔新品〕.....	¥138,000	→	¥ 83,000
PC-8801.....	¥228,000	→	¥ 40,000
PC-8801+漢ロム.....	¥266,000	→	¥ 50,000
PC-8801/II10.....	¥ 168,000	→	¥ 66,000
PC-8801/II30〔仕様〕.....	¥275,000	→	¥108,000
PC-8801/II SR20.....	¥213,000	→	¥113,000
PC-8801/II SR30.....	¥258,000	→	¥134,000
PC-8801/II TR〔新品同様〕.....	¥288,000	→	¥220,000
PC-8801/II FR10〔新品〕.....	¥ 99,800	→	¥ 80,000
PC-8801/II FR20.....	¥148,000	→	¥115,000
PC-8801/II FR30.....	¥178,000	→	¥134,000
PC-8801/II MR.....	¥238,000	→	¥179,000
CU-14A2〔4050文字アナログディスプレイ〕〔新品〕.....	¥ 99,800	→	¥ 59,800
PC8801/II SR及びFR用ディスプレイ			
CZ-812D〔2000文字カラーテレビ〕〔新品〕.....	¥ 99,800	→	¥ 55,000
NECの全ての本体に接続可能ディスプレイ			

FUJITSU

FM-7〔本体〕.....	¥126,000	→	¥ 32,000
FM-NEW7〔本体〕.....	¥ 99,800	→	¥ 35,000
FM-77AV2〔本体〕.....	¥158,000	→	¥110,000

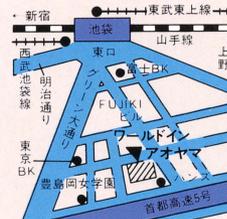
SHARP

MZ-721〔本体〕.....	¥ 89,800	→	¥ 18,000
MZ-731〔本体〕.....	¥128,000	→	¥ 25,000
MZ-1500〔本体〕.....	¥ 89,800	→	¥ 28,000
MZ2500〔本体〕〔新品〕.....	¥198,000	→	¥142,000
X-1〔本体、ディスプレイ、GRAM〕.....	¥300,000	→	¥ 82,000
X-1C〔本体、ディスプレイ、G内蔵〕.....	¥219,600	→	¥ 82,000
X-1D〔本体、ディスプレイ、G内蔵〕.....	¥326,000	→	¥ 92,000
X-1ターボII〔本体〕.....	¥178,000	→	¥128,000

MSX

HC-60(RF, 32K)ビクター.....	¥ 54,800	→	¥ 20,000
HC-60(RF, 32K)ビクター〔新品〕.....	¥ 54,800	→	¥ 29,800
HC-7(RF, 64K)ビクター.....	¥ 84,800	→	¥ 30,000
HC-7(RF, 64K)ビクター〔新品〕.....	¥ 84,800	→	¥ 40,000
HC-80(MSX2)ビクター.....	¥ 84,800	→	¥ 49,800
HC-30(RF, 32K)ビクター〔新製品〕.....	¥ 36,800	→	¥ 28,800
HB-55(RF, 16K)SONY.....	¥ 59,800	→	¥ 15,000
HB-75(RF, 64K)SONY.....	¥ 79,800	→	¥ 34,000
HB-101(RF, 16K)SONY.....	¥ 46,800	→	¥ 20,000

全商品一年間の保険付

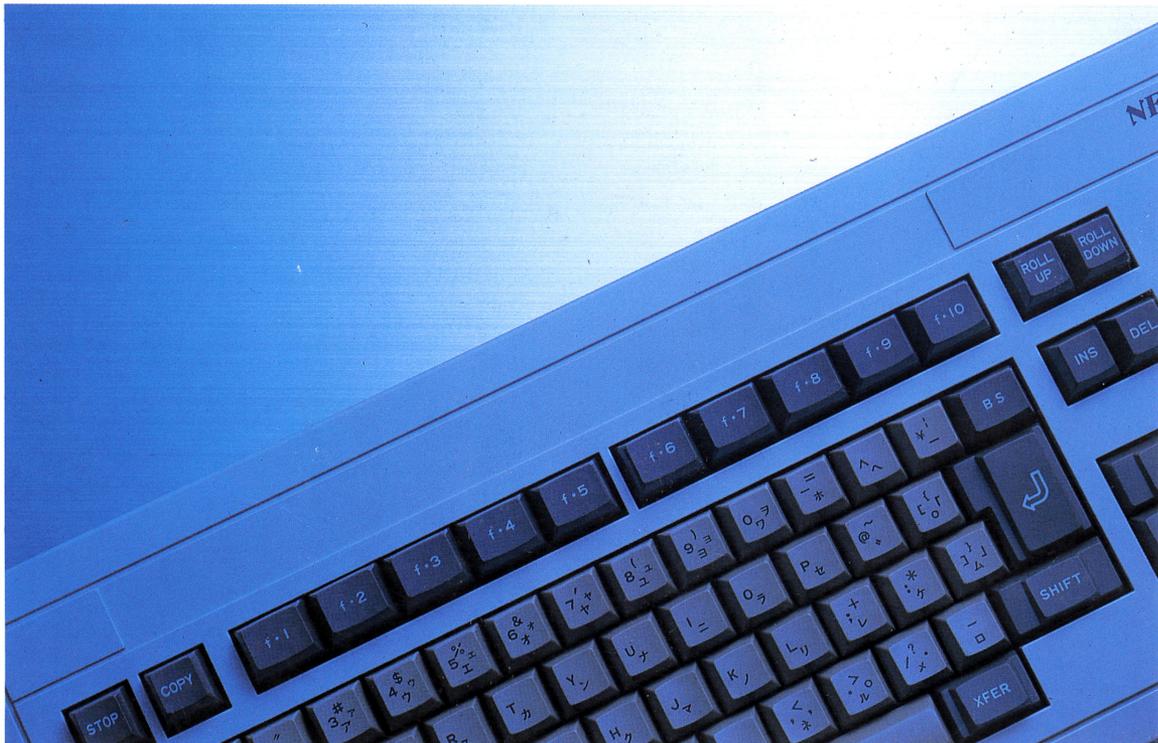


東京 03-987-7771 全国どこからでも 0120-00-7771

本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171
ワープロ店 東京都豊島区池袋パールセンター 〒170

サポート 東京都豊島区要町3-38-8 〒171 池袋店
AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
株式会社 ワールド イン アオヤマ



必読! パソコン安価入手考。

コンピューターは高価です。そのコンピューターを少しでも安く入手したい、というのは個人、企業を問わずエンドユーザの偽らざる気持です。しかし、新品を入手する場合、安くといってもやはり限界があります。そこで一つ考えたいのが中古を入手することです。中古の販売価格は定価の2割～6割程度と魅力的なうえに選定のノウハウさえ把握していれば有効な方法であることは間違いありません。

ワールド イン アオヤマの中古パソコンは全て1年間の保険付(東京海上火災提携)保険は保障よりも範囲が広く火災、盗難の場合も補償されます。これはパソコン業界初のものです。そのうえサポートシステムが365日24時間営業とこれも唯一のサービスです。

ワールド イン アオヤマは、企業がパソコンを販売したのでなく、ユーザーであった私たちクルーが販売しておりますのでユーザーの心がわかるパソコンショップです。是非、一度お電話下さるか、池袋ショールームに御来店下さい。

東京 03-987-7771  0120-00-7771

ワールド イン アオヤマ



本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170